10

6F MENSUEL

BELGIQUE 50 FB/CANADA 1,25$/SUISSE 4 FS

joker

un journal de jeux pour tous les âges

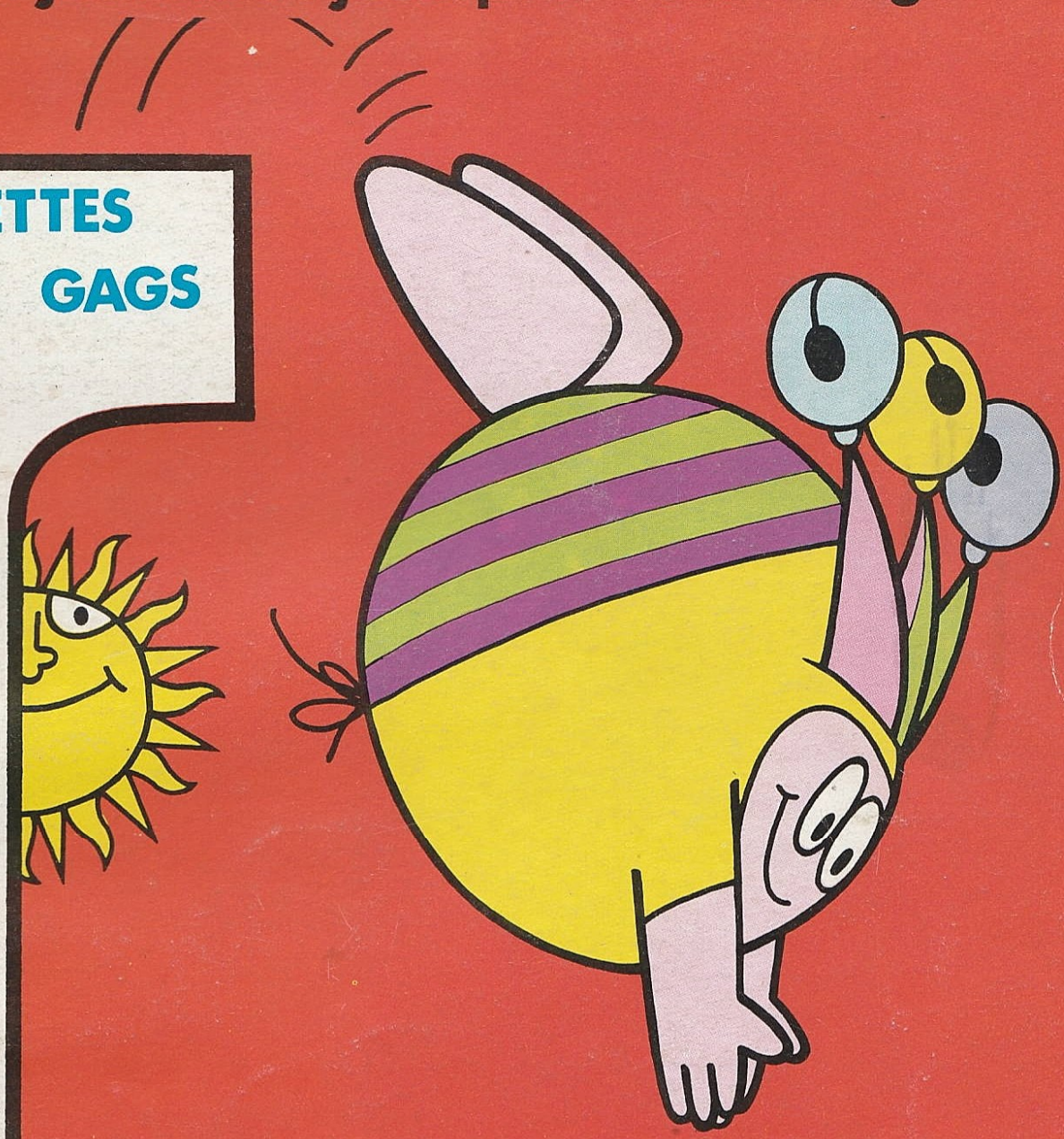
DEVINETTES
ENIGMES GAGS

JEUX DE CARTES

MOTS CROISES

IDEES POUR VOS LOISIRS

etc... etc... dans 84 pages



Michel DOUAY

joker c'est jouer avec l'eau

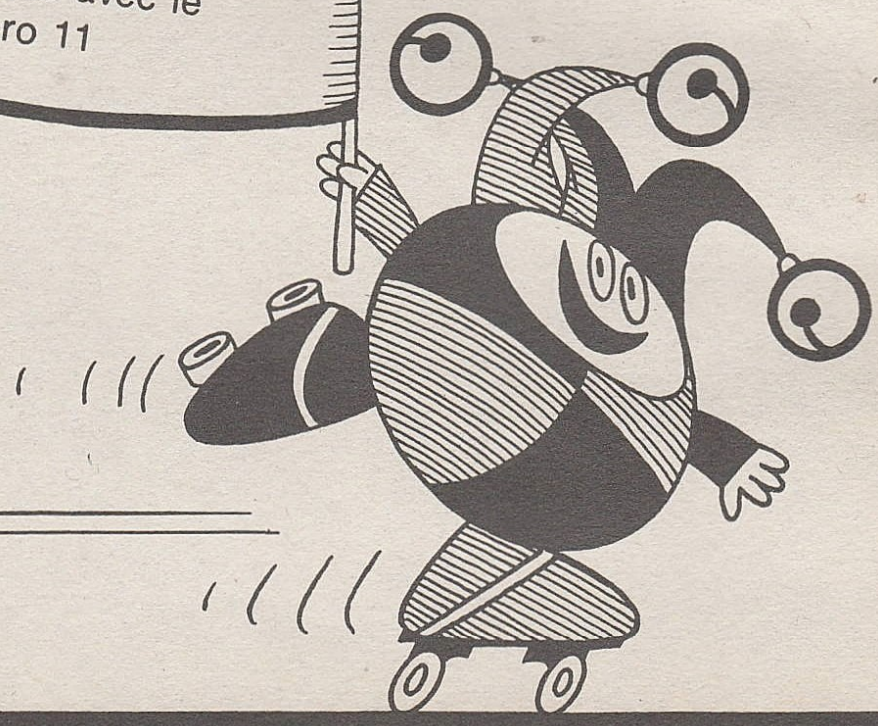
JOKER C'EST JOUER

avec les jeux d'eau pages 3 à 10
avec les mots croisés pages 34 - 35 64 - 65 - 71

avec les énigmes policières pages 16 - 17, 22 - 23, 30 - 31, 40 - 41, 54 - 55 avec des dés et des cartes pages 66 à 69

avec un concours page 62
joker c'est rire avec les histoires drôles

rendez-vous avec le numéro 11

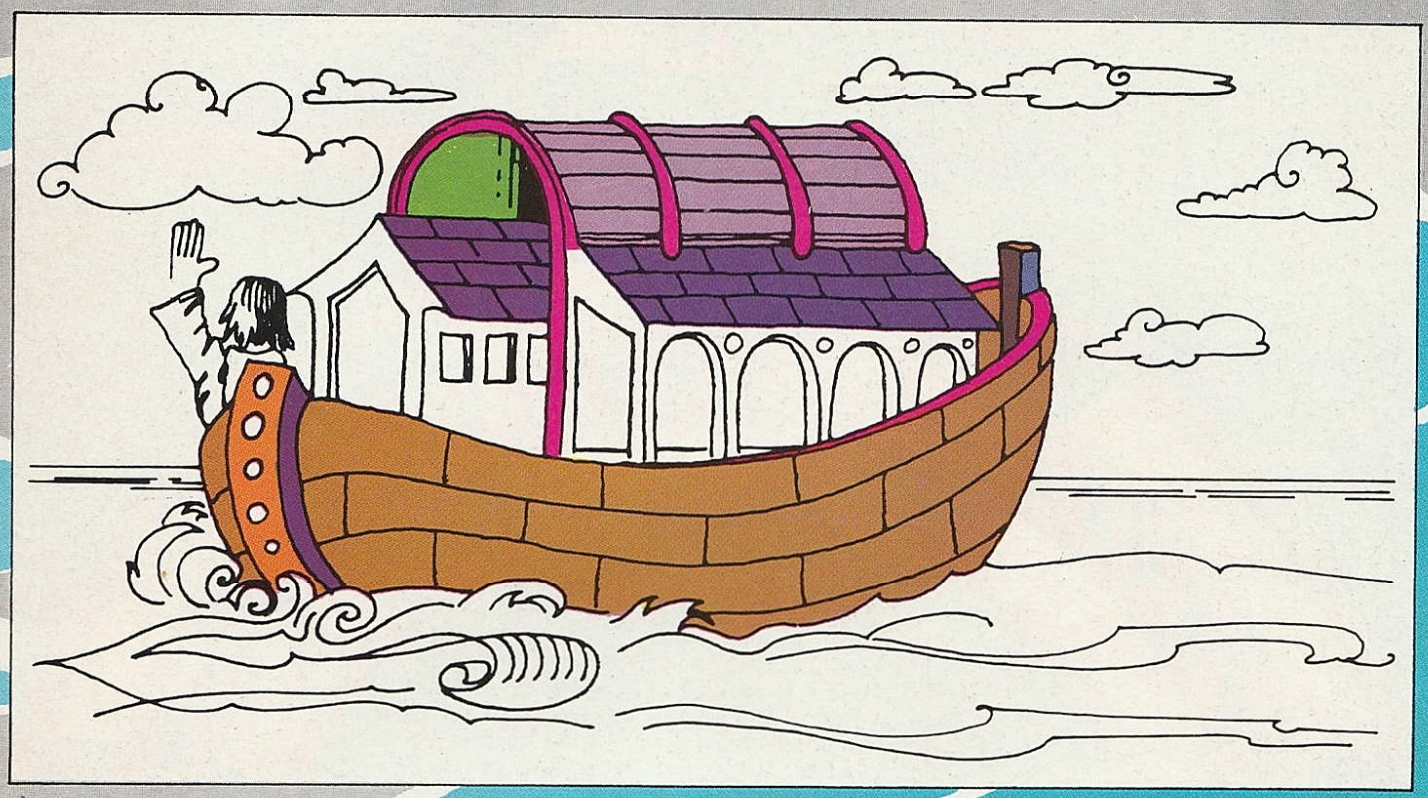


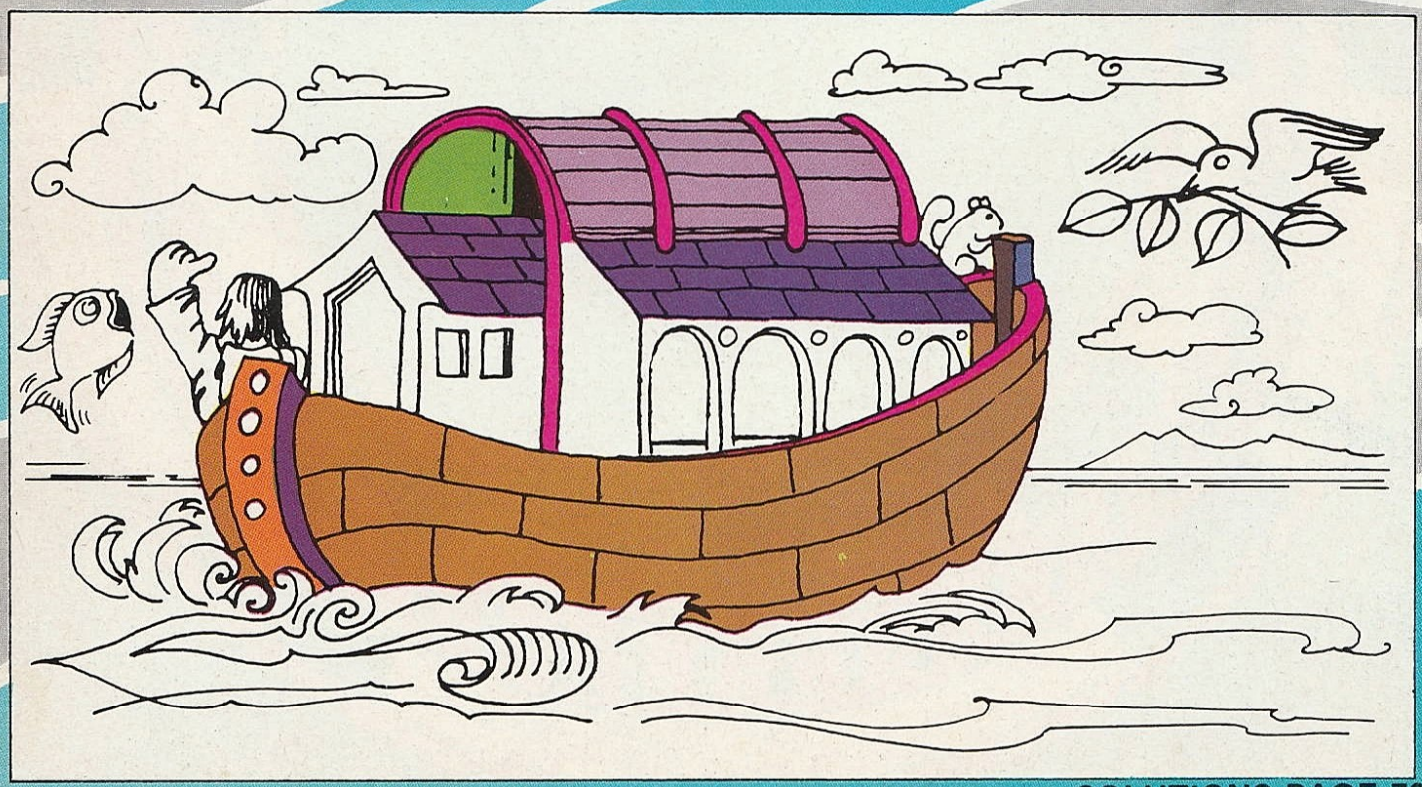
M. D.

ET LES SOLUTIONS PAGES 72-73

20 différences

Dans le dessin du bas, la colombe est revenue à l'arche de Noé. Mais elle ne l'a pas retrouvée telle qu'elle était à son départ. Trouvez les 20 détails qui ont changé.

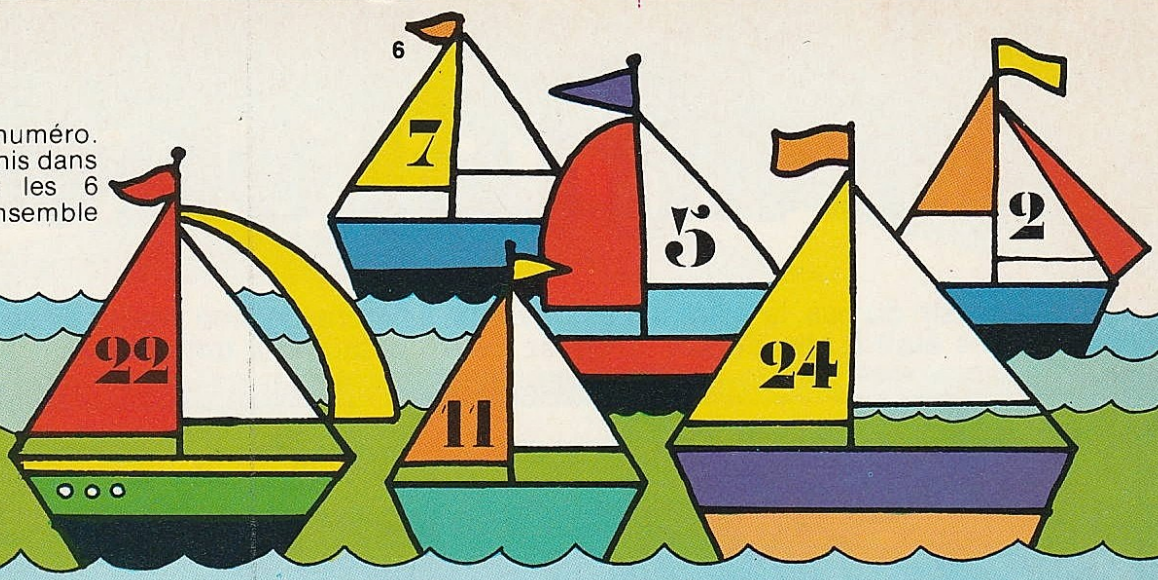




SOLUTIONS PAGE 72

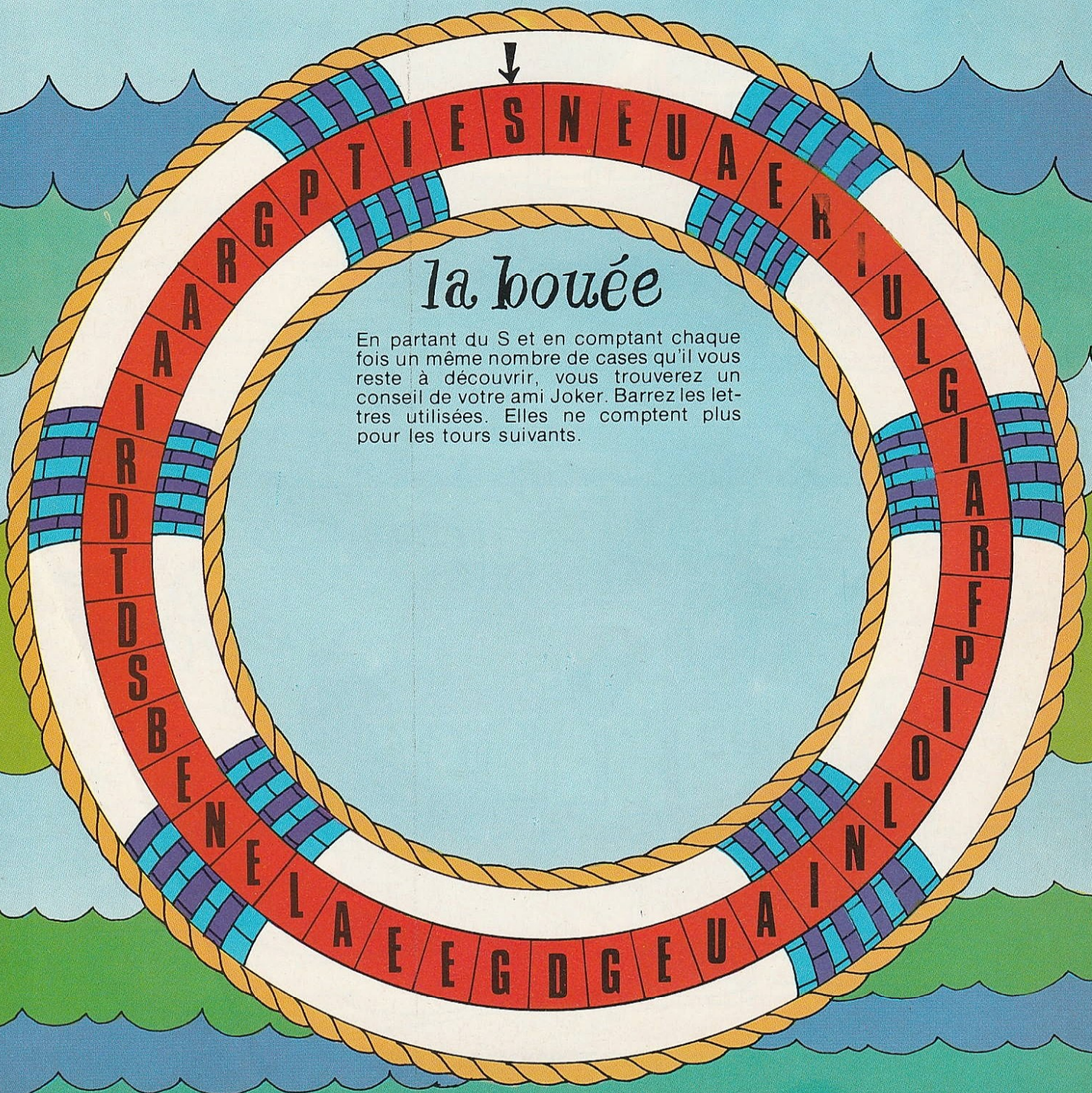
les voiliers

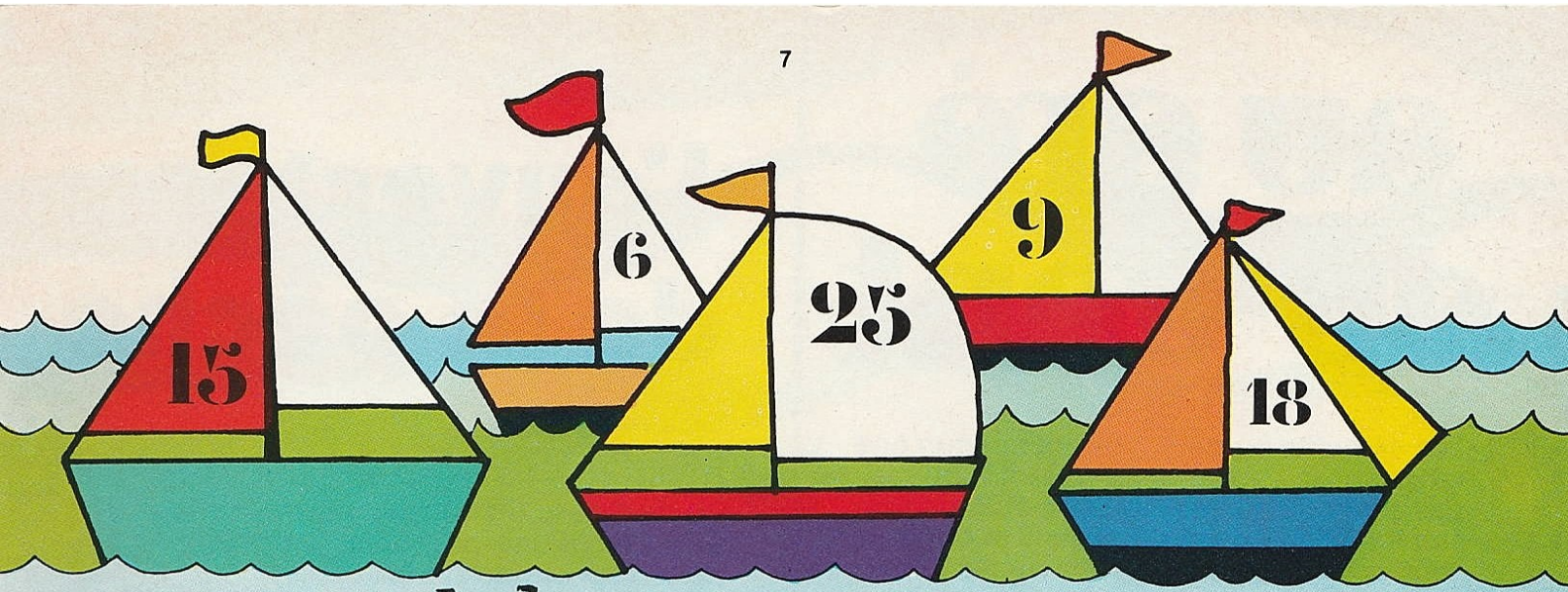
Chaque bateau porte un numéro. Parmi les 11 bateaux réunis dans ces 2 pages, trouvez les 6 bateaux qui totalisent ensemble 50 points.



la bouée

En partant du S et en comptant chaque fois un même nombre de cases qu'il vous reste à découvrir, vous trouverez un conseil de votre ami Joker. Barrez les lettres utilisées. Elles ne comptent plus pour les tours suivants.





le serpent de mer

A l'aide des définitions, trouvez 13 mots. La dernière lettre d'un mot est en même temps la première lettre du mot suivant.

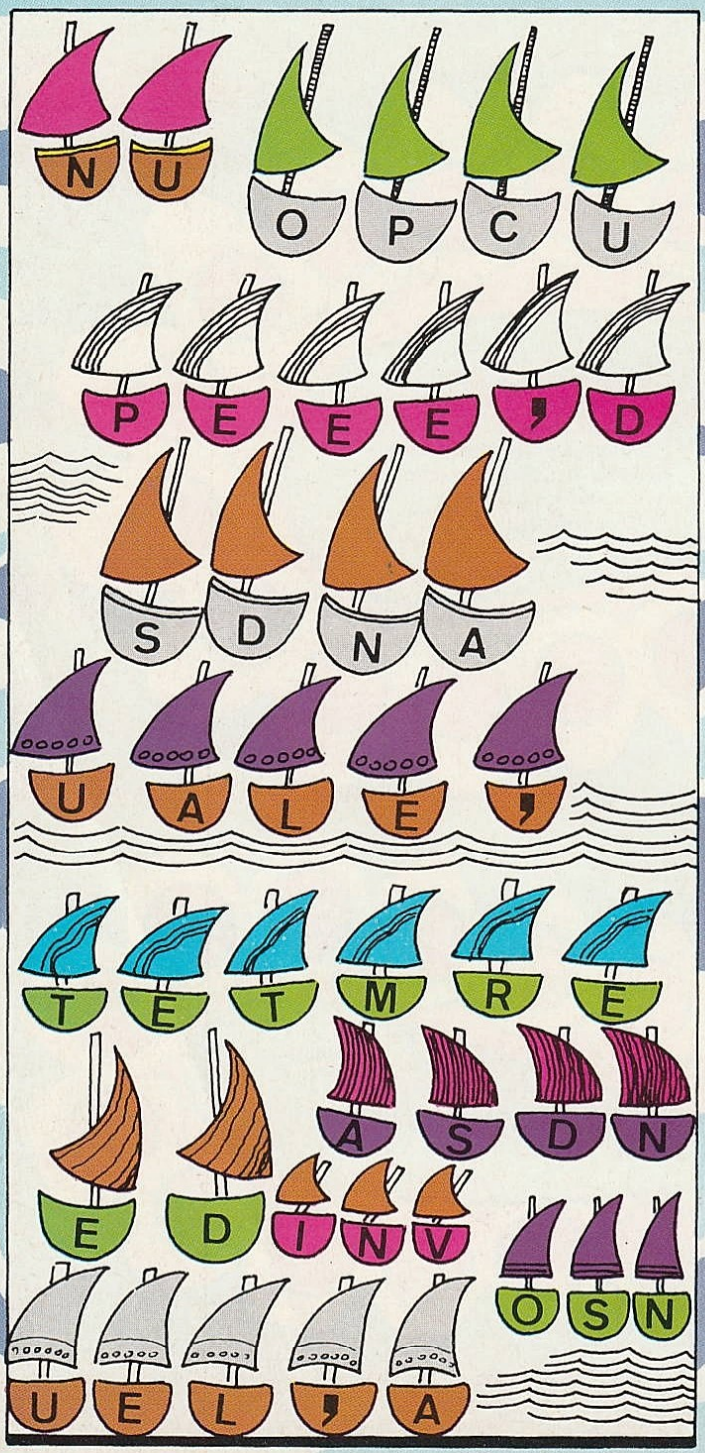
1. Etendue d'eau
2. Poisson plat
3. Poisson volant
4. Poisson parfois en miettes
5. Bateau du Moyen-Age
6. Au ... de l'eau
7. Petite étendue d'eau

8. Direction du navire
9. Position du navire
10. Dieu marin
11. Marin biblique
12. Mer
13. Poisson-épée

SOLUTIONS PAGE 72

au gré du vent

Les 44 petits bateaux portent chacun une lettre sur leur coque. Ils étaient bien rangés pour qu'on puisse lire deux expressions où l'eau est en vedette. Un coup de vent les a dispersés. A vous de les remettre dans le bon ordre pour trouver ...



l'ouverture de la pêche

On joue avec un dé ; le 6 permet de démarrer. Se munir d'une boîte d'allumettes, une allumette représente un poisson.

Quand un joueur se pose sur une case contenant un poisson, il gagne une allumette. Si un autre joueur occupe déjà la case, il ne gagne pas d'allumette puisque le poisson vient d'être pêché.

La progression se fait dans le sens des flèches blanches. Les flèches noires, par contre, offrent la possibilité de suivre un itinéraire différent, y compris de retourner en arrière. MAIS on ne peut bénéficier de cet avantage deux fois de suite.

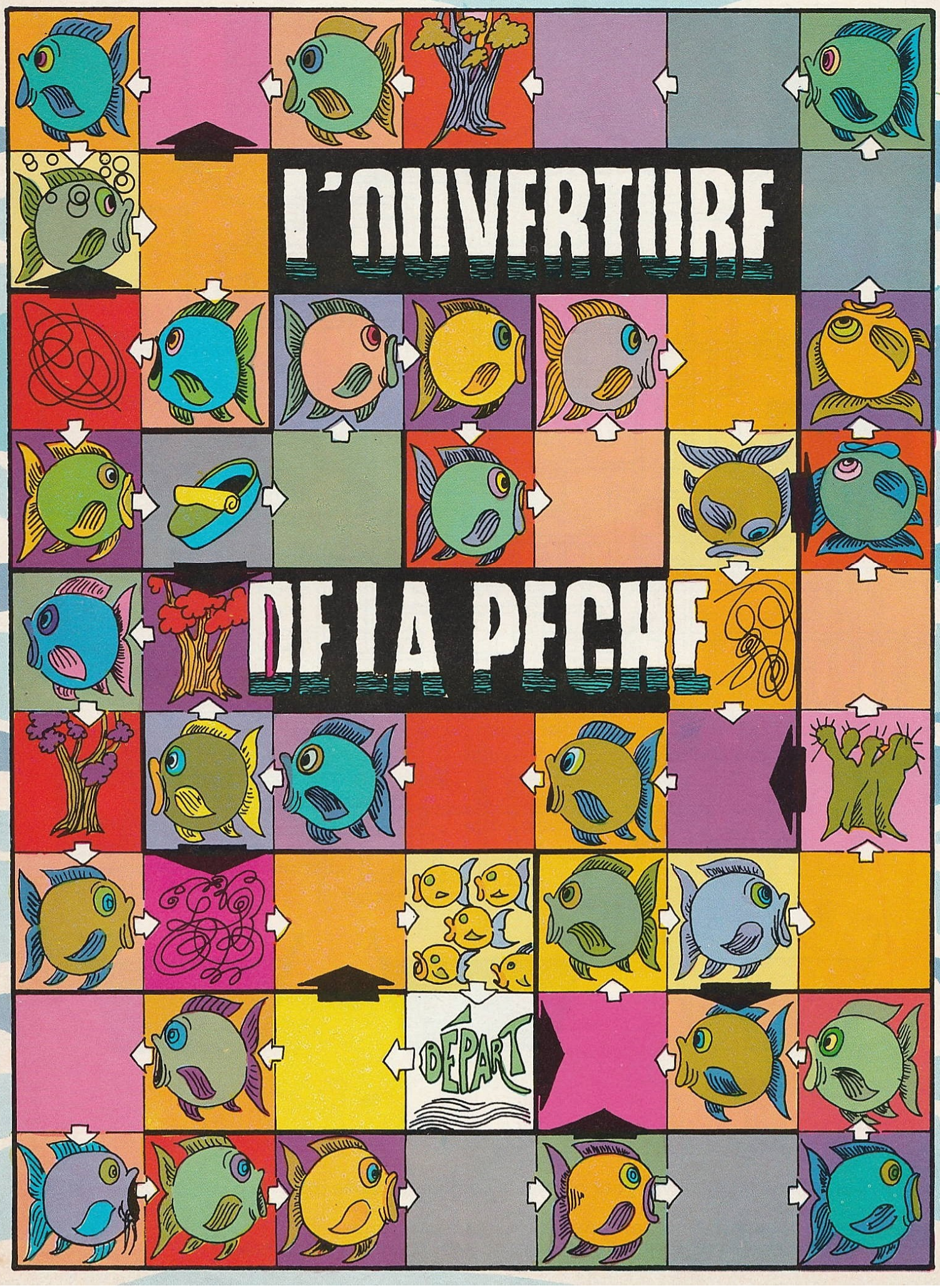
Un joueur se trouve par exemple sur le poisson entouré de bulles. S'il tire 3 ou 5, il se pose sur le fil ou sur la boîte de sardines. En suivant la flèche noire, il évite la perte d'une allumette et gagne même un poisson.
Se poser sur les cases suivantes :crin embrouillé, arbre où l'on s'accroche, boîte de sardines, oblige à remettre une allumette dans la cagnote. Si un joueur est momentanément sans allumettes, rien ne se produit.
Se poser sur une case blanche ne fait rien gagner et ne fait rien perdre.

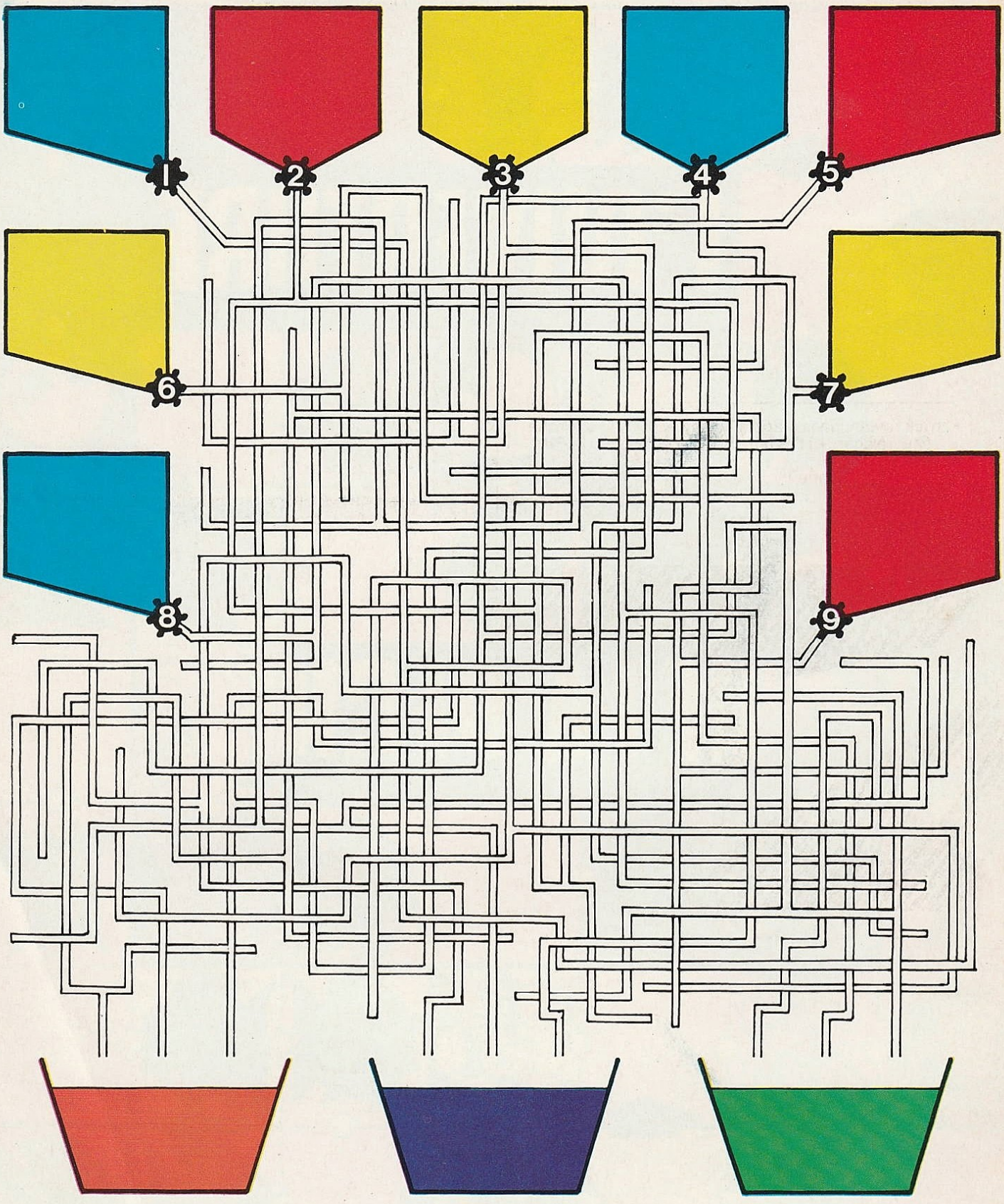
Le jeu s'arrête dès qu'un joueur se pose sur la case contenant les 4 poissons. Il remporte même en prime 10 allumettes supplémentaires.

Tant que personne ne se pose sur cette case, on repart pour un tour. Le passage par cette case des 4 poissons accorde 4 allumettes de bonification.

J. Monnier

SOLUTIONS PAGE 72

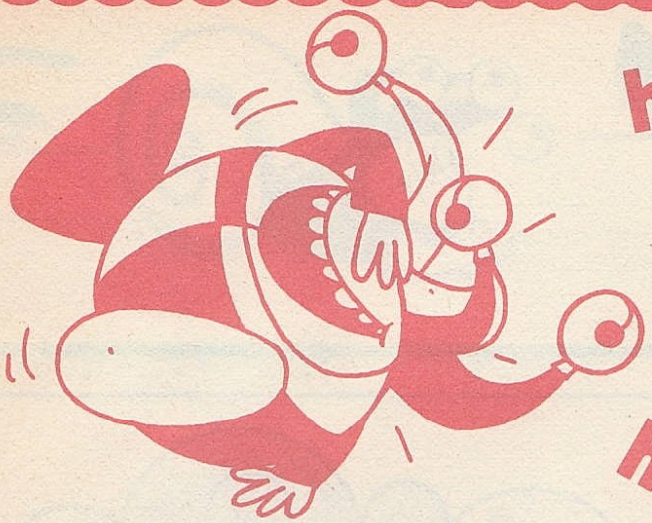

L'OUVERTURE
DE LA PÊCHE
DÉPART



de l'eau colorée !

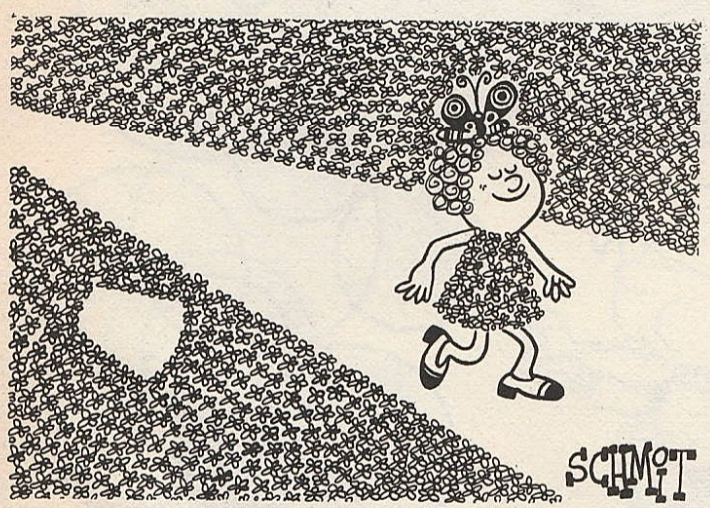
Quels robinets faut-il ouvrir pour obtenir la couleur indiquée dans les 3 cuves du bas ? N'oubliez pas que :
l'orange s'obtient avec un mélange de rouge et de jaune
le vert avec du jaune et du bleu, le mauve avec du rouge et du bleu.

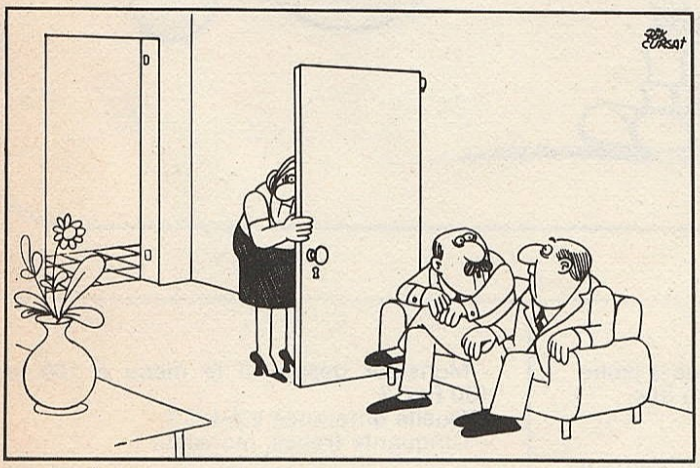
SOLUTIONS P. 72



ha ! ha ! ha ! ha ! ha
hi ! hi ! hi ! hi ! hi !
ho ! ho ! ho !
ha !

Le petit Patrick revient de la plage avec le genou tout écorché
- Oh ! mon pauvre chéri, tu t'es fait mal ! Tu as du pleurer ? demande sa maman
- Non, il n'y avait personne !

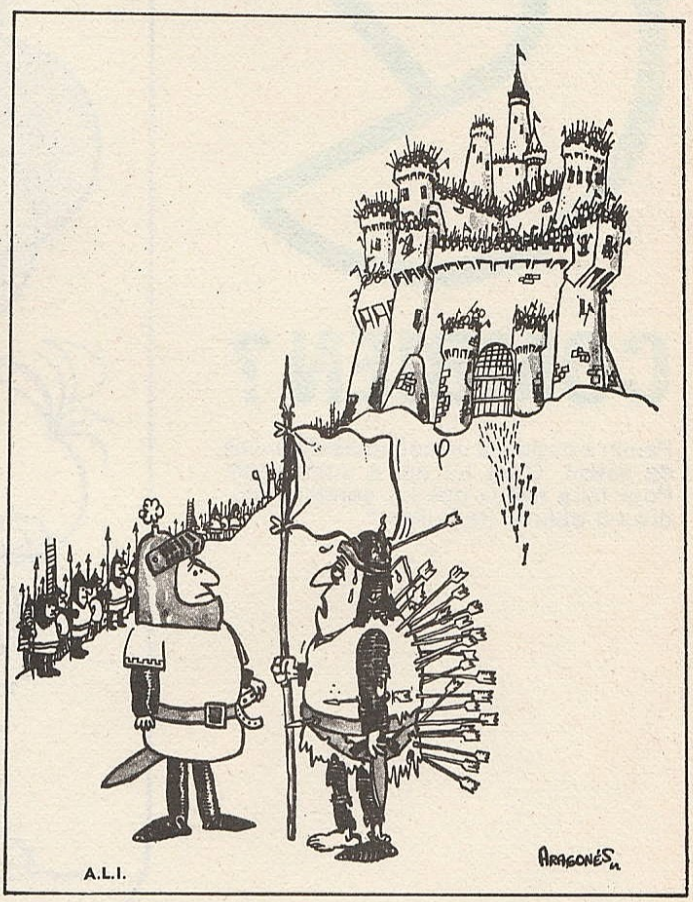




- Ma femme a toujours écouté aux portes. Mais maintenant, elle devient sourde.

●

A un ami qui travaille trop consciencieusement :
- Tu paies trop cher ton argent mon vieux !



Nous sommes tous d'accord pour nous rendre

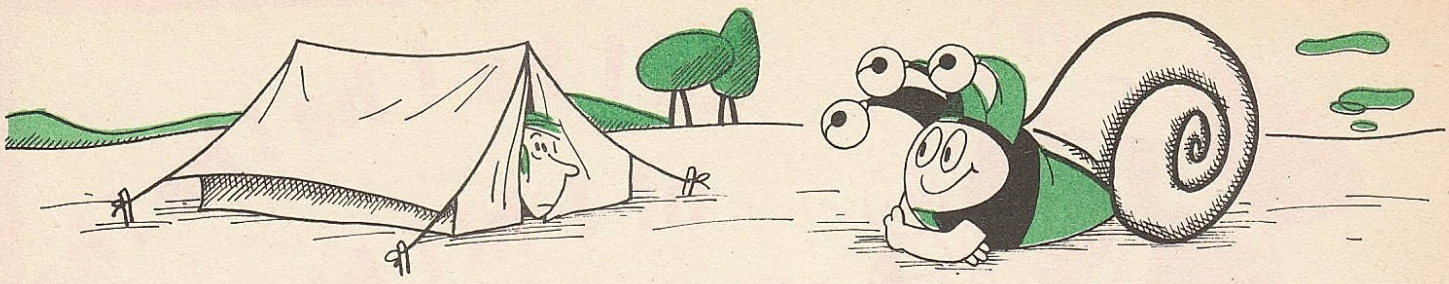
Un ami sûr
- Jean-Pierre, peut-on compter sur ta discrétion ?
- Je suis un tombeau !
- Eh bien, je ne le dis qu'à toi, il me faut cinq mille francs
- Tu peux être tranquille, c'est comme si tu ne m'avais rien dit !

●

Il y a un bon moment que les passagers attendent à l'aéroport. L'heure du départ est dépassée et toujours rien. Finalement un préposé s'avance :
- Le pilote refuse de décoller si on ne change pas l'appareil, il prétend qu'il n'est pas en ordre de marche. On vous demande un peu de patience.

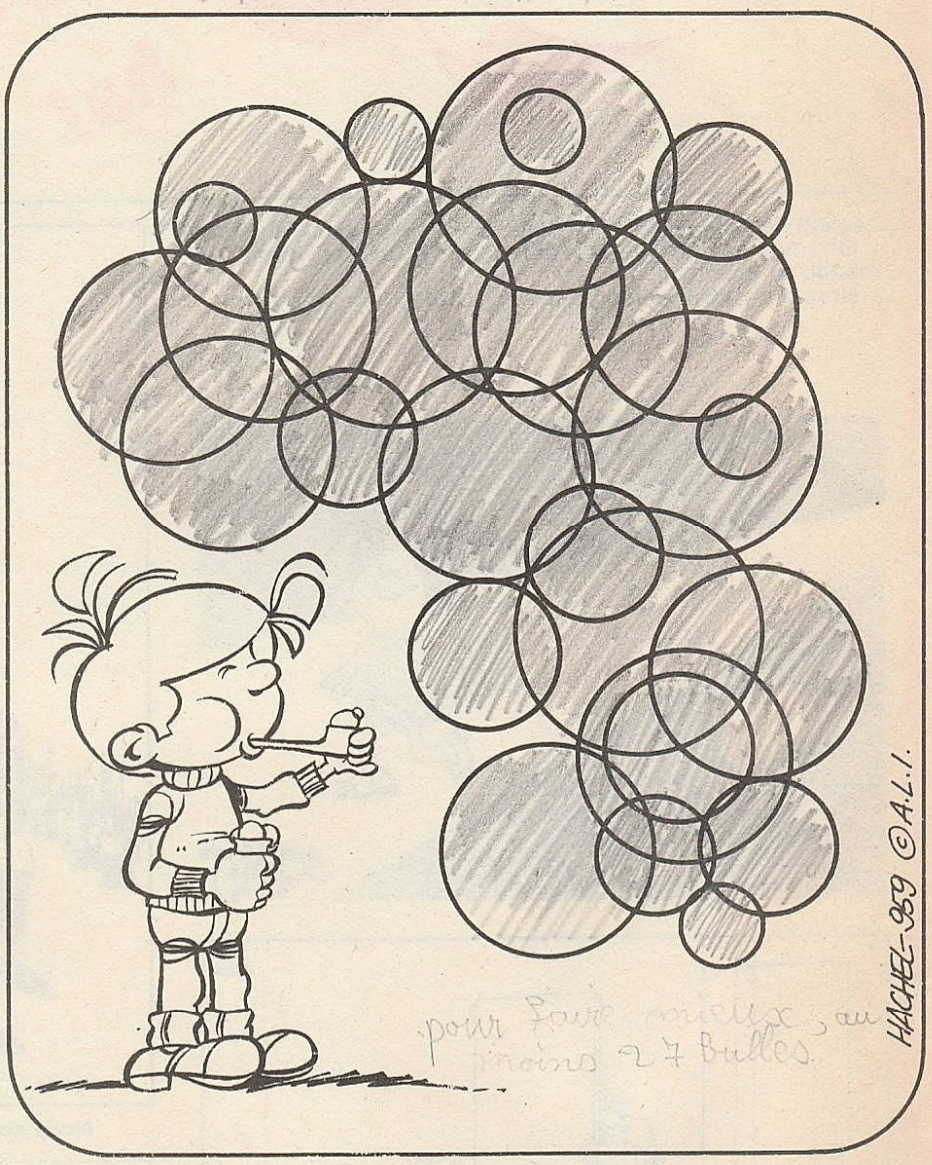
Une heure passe encore, puis enfin on donne le feu vert aux passagers. Dès son entrée dans l'appareil, l'un des voyageurs se penche vers l'hôtesse :
- On a changé l'appareil ?
- Pensez-vous, dit-elle, on a changé de pilote, c'est tout !

A.L.I.



COMBIEN ?

Paulin a organisé un concours de bulles de savon. C'est lui qui a commencé. Pour faire mieux que lui, combien faudra-t-il obtenir de bulles ?



Un banquier mesure d'un œil critique le jeune homme venu solliciter la main de sa fille.
- Vous prétendez vraiment l'aimer ?
- Bien sûr, monsieur !
- Vous n'en voulez pas à mon argent, l'argent ne vous intéresse pas ?
- Pas plus qu'il n'est nécessaire.
- En somme vous l'épouseriez, même si je la déshéritais ?
- Oui, monsieur.
- Dans ce cas, mon ami, la réponse est « non », je ne veux pas de cinglé dans ma famille !

A.L.I.

- Monsieur désire-t-il le menu à 100 ou à 150 Frs. ?
- Quelle différence y a-t-il ?
- Cinquante francs, monsieur !

A.L.I.

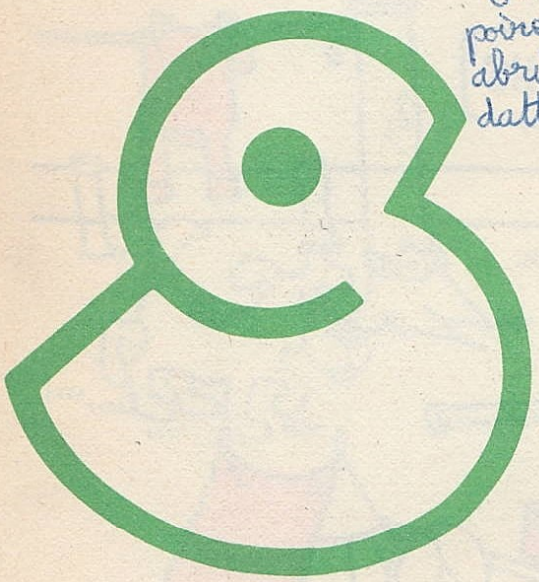
●

- Savez-vous, ma chère, pourquoi les archéologues font les meilleurs maris du monde ?
- Je n'en ai pas la moindre idée.
- C'est simple, plus leur femme est vieille plus ils s'y intéressent !

A.L.I.

un lundi en camping

SOLUTIONS P. 72



orange - melon - poire - prune - pomme - abricot - banane - datte -

SALADE DE FRUITS

C'est une salade extraordinaire qu'a réalisée la famille Fruitou. Pensez ! elle contient 21 fruits différents. Les noms de ces fruits sont écrits dans cette grille. Vous les lirez HORIZONTALEMENT (de gauche à droite et de droite à gauche) et VERTICALEMENT (de haut en bas et de bas en haut).

B	A	E	U	G	N	A	M	U	R	S	E
Q	L	N	O	R	T	I	C	O	E	V	T
U	A	E	H	C	E	P	O	I	R	E	T
E	U	G	I	F	N	B	T	O	U	I	A
S	T	F	R	A	I	S	E	C	M	A	D
T	R	S	X	P	R	U	N	E	O	B	H
C	A	O	I	R	A	U	C	R	B	R	E
H	I	R	O	D	D	I	P	I	E	I	N
E	S	A	N	A	N	A	O	S	A	C	A
R	I	N	R	N	A	I	M	E	L	O	N
I	N	G	L	Y	M	L	M	R	A	T	A
A	E	E	N	O	I	S	E	T	T	E	B

CHARADES

1. Mon 1er est un nom de pape
   Mon 2ème sert aux voyageurs
   Mon tout va avec la tente

2. Mon 1er est un amas
   Mon 2ème est bavard
   Mon 3ème est un chiffre
   Mon 4ème est une note
   Mon tout va avec la tente

3. Mon 1er contient des objets
   Mon 2ème est première dans l'alphabet
   Mon 3ème est une partie du dos
   Mon tout peut transporter la tente

4. Mon 1er est une lettre de l'alphabet
   Mon 2ème fait des ravages
   Mon 3ème se rend
   Mon 4ème termine un paquet
   Mon tout peut transporter la tente

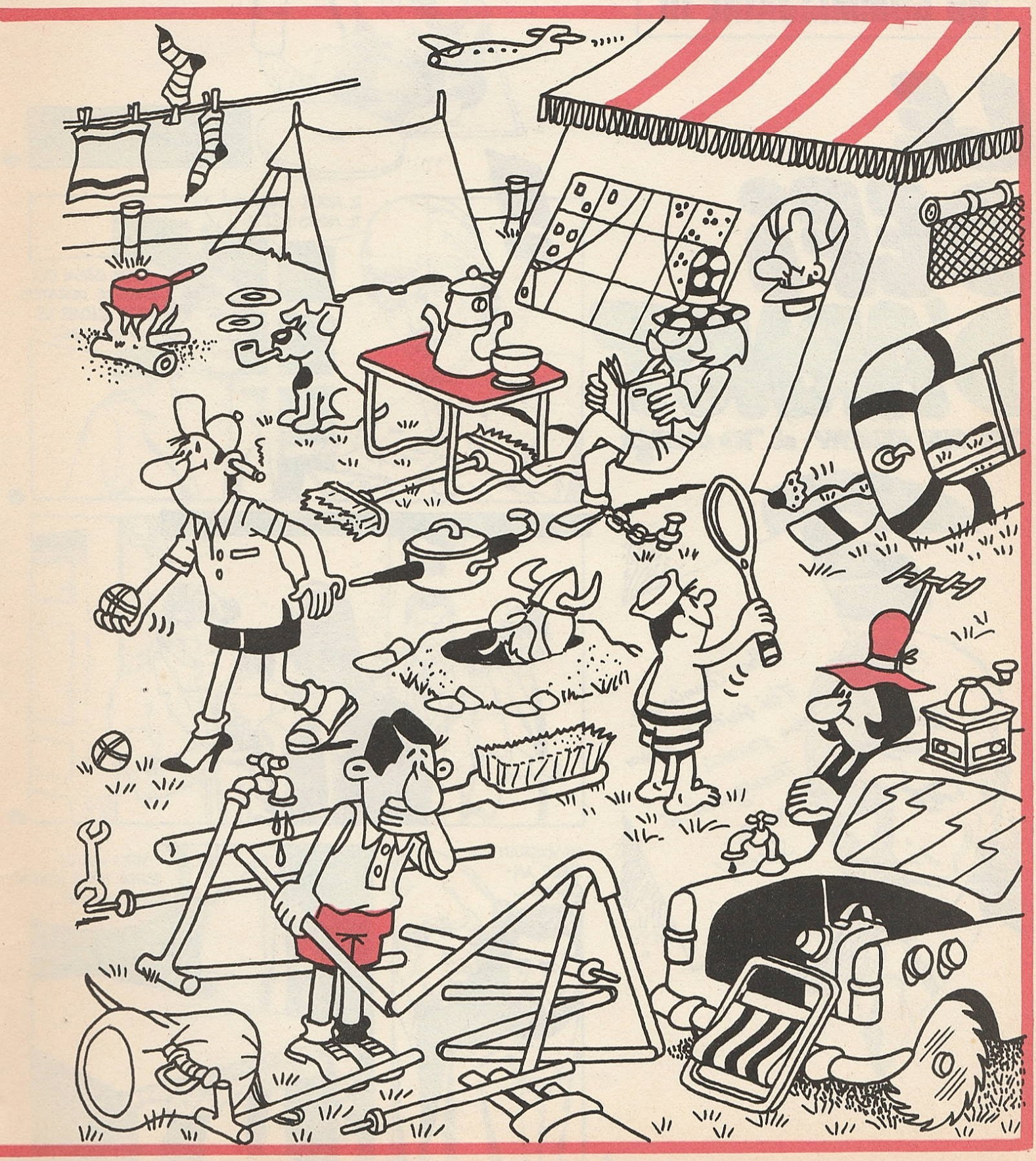
5. Mon 1er est un pillage
   Mon 2ème est plus qu'un
   Mon 3ème est une partie du corps
   Mon 4ème peut être siamois
   Mon 5ème se trouve dans JOKER
   Mon tout sert dans la tente

6. Mon 1er est une partie de mon tout
   Mon 2ème est une préposition
   Mon 3ème peut être militaire
   Sur mon tout on pose le tout de la charade n° 5.

50 ANOMALIES

A vous de les découvrir ...

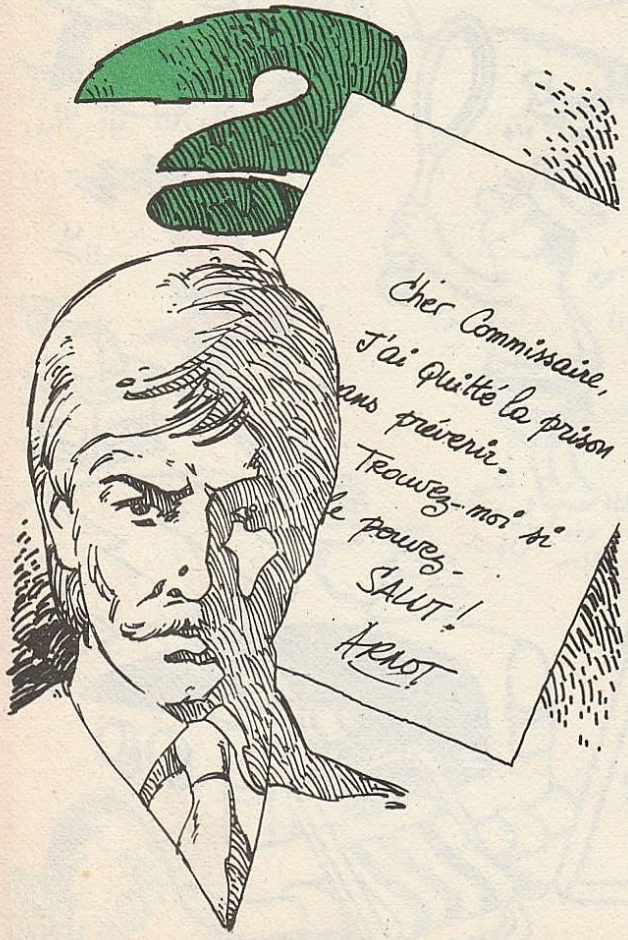
SOLUTIONS P. 72



LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID.

LE DEFI D'ARNOT !

PAR GUY HEMPAY et DID CONVARD 46



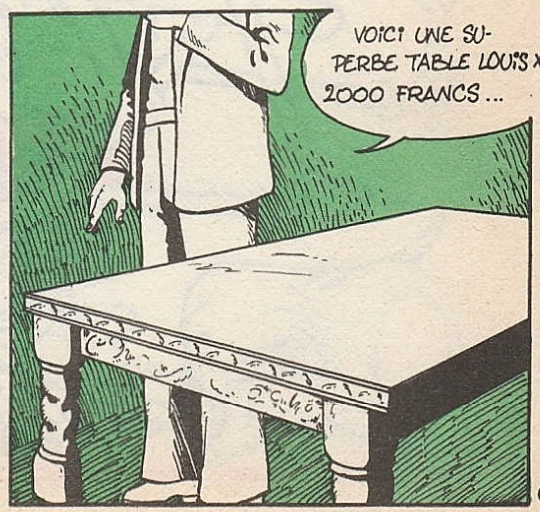
CE SOIR-LÀ, LE DÉTENU ARNOT S'ÉVADAIT DE LA PRISON DE LA SANTÉ...

1

4

2

9



10

SOLUTIONS P. 74

PEU APRÈS, IL ADRESSAIT UNE LETTRE AU COMMISSAIRE ID.

2

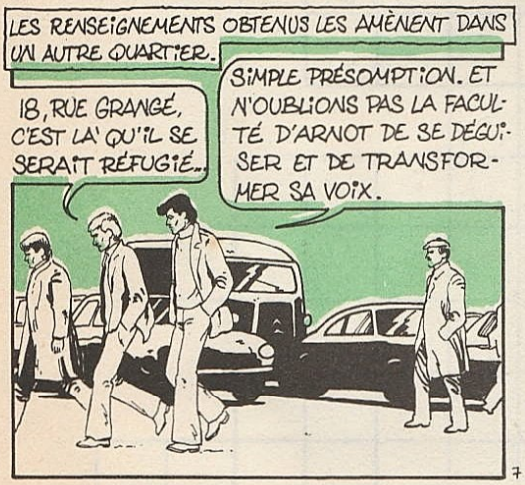
ET LE LENDEMAIN...

3

5

6

LES RENSEIGNEMENTS OBTENUS LES AMÈNENT DANS UN AUTRE QUARTIER.



7

8

11

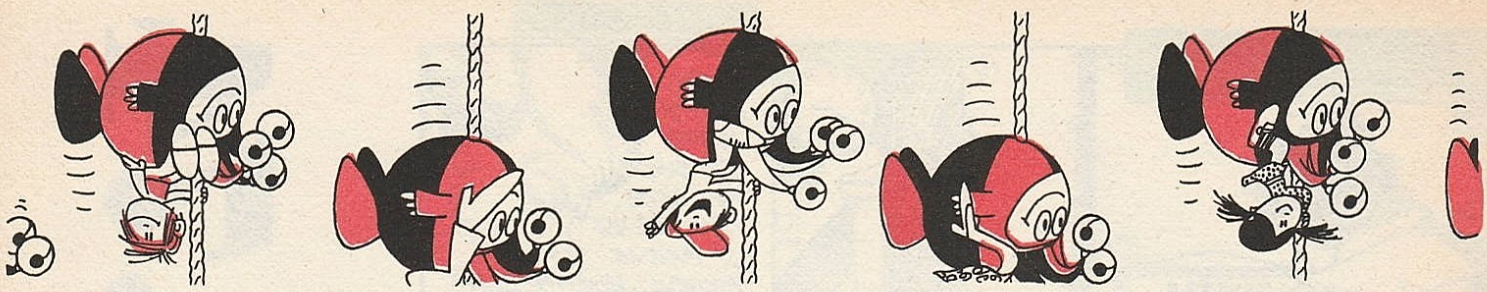
EH BIEN, VOUS AUSSI, VOUS ÊTES UNE IMITATION D'ANTIQUAIRE.
ALLONS, ARNOT, VOUS ÊTES DÉCOUVERT: JE VOUS ARRÊTE.

2ème QUESTION: COMMENT ID A-T-IL PU IDENTIFIER ARNOT?

17

HEMPAY-CLAVARD 100.
76

13



DU MANEGE AU STAND

Promenez-vous à la foire en partant du MANEGE pour finir au STAND. Pour cela reprenez, à chaque ligne, les 3 dernières lettres du mot précédent pour commencer le nouveau mot.

1. Conseillère secrète mais écoutée.
2. Sorte de mouette
3. Se servir
4. Reptile
5. Commencer un chant
6. Huile extraite de la fleur d'oranger
7. Nom du cor de Roland
8. Devancer
9. Contour d'une figure géométrique
10. Amas de choses précieuses
11. Boisson à demi glacée à base de jus de fruits
12. Affecter un air niais
13. Lieux vitrés pour les plantes
14. Demeura

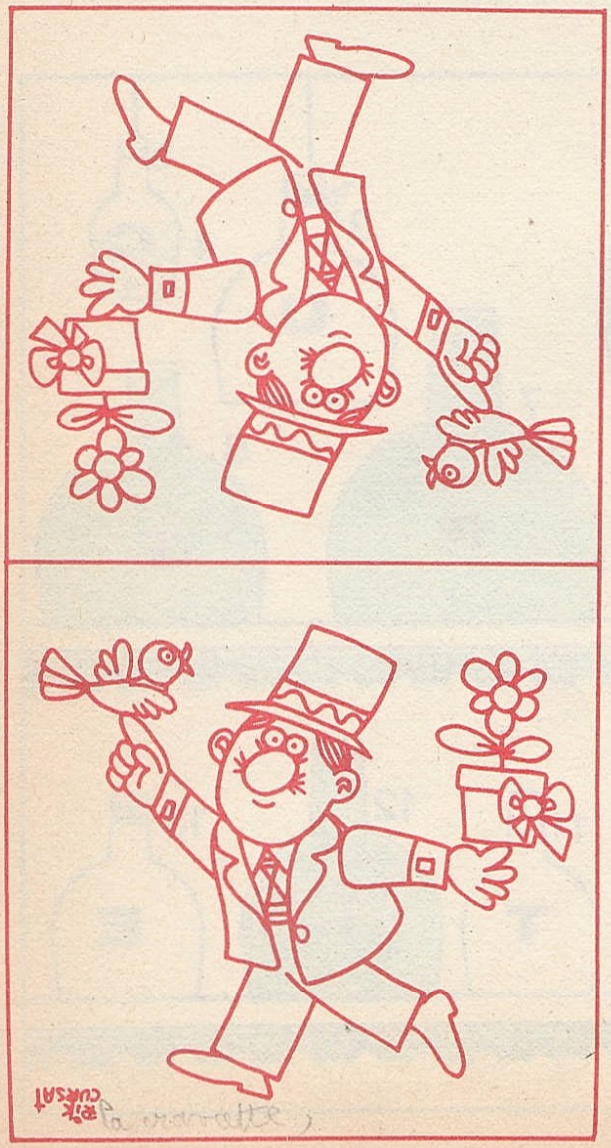
M	A	N	E	G	E
E	G	E	R	I	E
R	I	E	U	S	E
U	S	E	R		
S	E	R	P	E	N	T
F	N	T	O	N	N	E	R
N	E	R	O	L	I
O	L	I	F	A	N	T
A	N	T	H		I	P	E	R
P	E	R	I	M	E	T	R	E
T	R	E	S	O	R
S	O	R	B	E	T
B	E	T	I	S	E	R
S	E	R	N	E	S
N	E	S	T	A
S	T	A	N	D

un mardi à la foire

SOLUTIONS P. 72

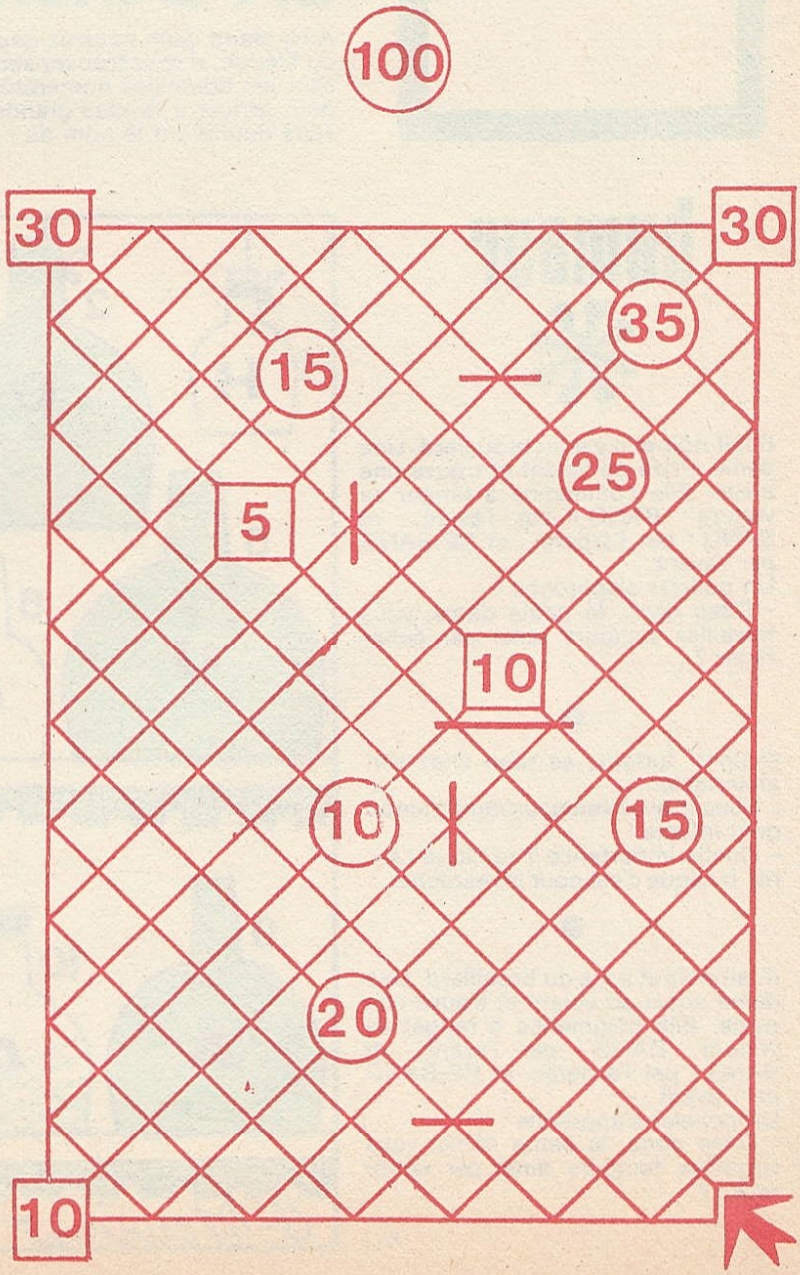
ENVERS ENDROIT

Ici on gagne un pot de fleur. Que faut-il faire ? Etre le premier à trouver les détails 6 détails qui différencient l'équilibriste « à l'endroit » de l'équilibriste « à l'envers ».



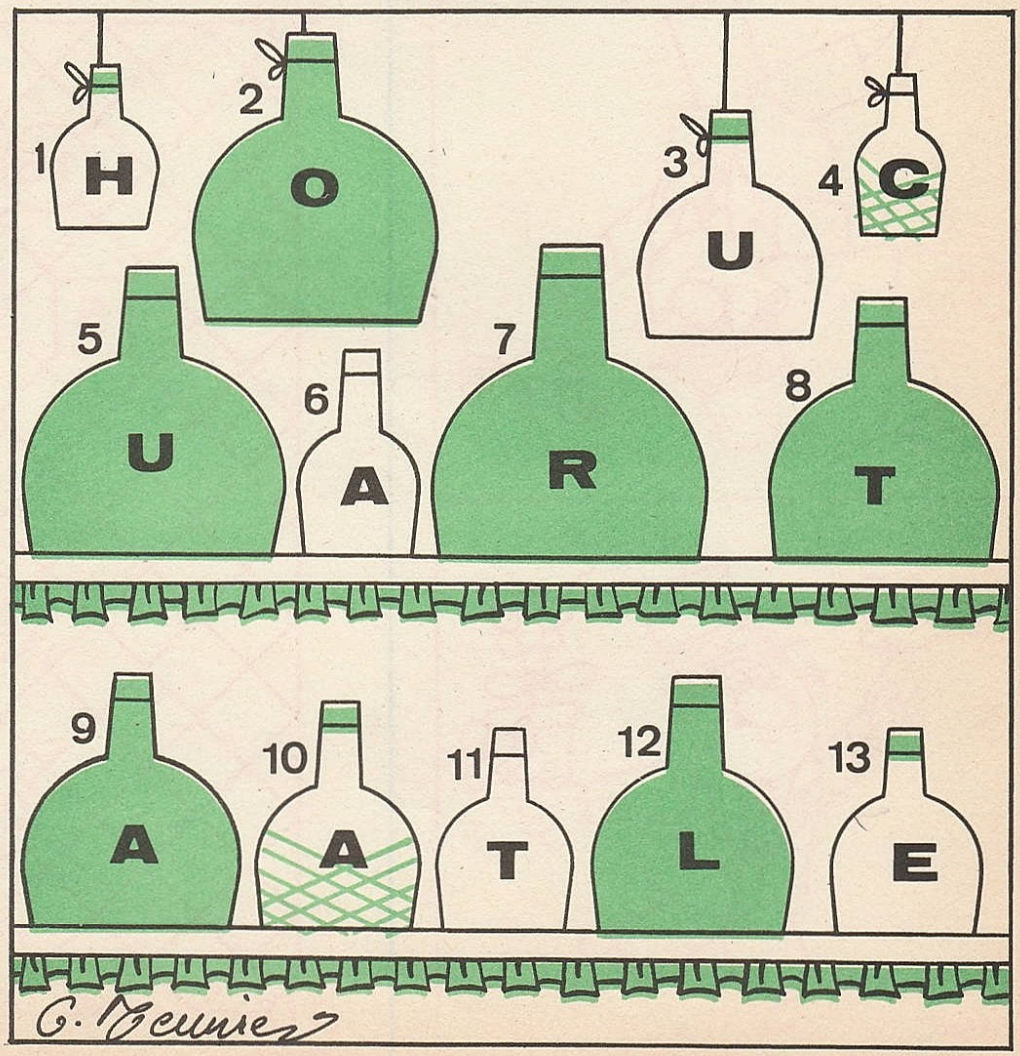
LE FLIPPER A 100 POINTS

Essayez d'obtenir le maximum de points, soit 100. Prenez le départ à la flèche et suivez la ligne diagonale, comme s'il s'agissait de la piste d'une bille rebondissant contre les bords ou contre les obstacles au milieu (petits traits noirs). Vous pouvez changer de direction dans les cercles - mais il ne faut passer qu'une fois dans chaque cercle.
Marquez les points indiqués dans les cercles et les carrés dans lesquels vous passez. Une fois que vous entrez dans un carré, vous devez vous arrêter - comme si votre bille venait de tomber dans un trou de la table.



LA BONNE BOUTEILLE

A ce stand vous pourrez gagner une bonne bouteille de vin du Médoc, si vous trouvez son nom ! Vous y arriverez en classant les bouteilles numérotées en partant de la plus petite pour arriver à la plus grande. Si l'ordre est bon, les lettres vous donneront le nom de ....



humour

Il fait noir et il y a du brouillard. Une dame arrive au volant et trouve une place. Elle commence à ranger sa voiture : BANG ! par l'avant... et BANG ! par l'arrière... et RE-BANG par l'avant...
Un policier s'approche :
- Dites donc, la petite dame, vous travaillez toujours ainsi par écho-radar ?

●

Dupont, furieux, se rend chez son pharmacien.
- Vous m'avez vendu un dentifrice au goût infecte !
- Quelle importance ? réplique l'autre, puisque c'est pour le recracher...

●

Il fait noir et il y a du brouillard. Une dame arrive au volant et trouve une place. Elle commence à ranger sa voiture : BANG ! par l'avant... et BANG ! par l'arrière... et RE-BANG par l'avant...
Un policier s'approche :
- Dites donc, la petite dame, vous travaillez toujours ainsi par écho-radar ?

ALI

SOLUTIONS P. 72

LE COFFRE - SURPRISE

Voici la porte de ce coffre. Pour l'ouvrir et prendre le « lot surprise », il faut appuyer sur l'une des cases, mais si on se trompe, on a perdu...
Pour vous aider à trouver la case portant le bon numéro, servez vous des indications ci-dessous. Rayez au fur et à mesure les mauvaises cases et celle qui restera sera la bonne !

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Le numéro ne comporte pas de 4

Le numéro ne commence pas par un 6

Le numéro ne se termine pas par un 8

Le numéro a deux chiffres

Le numéro n'est pas divisible par 5

Le numéro est plus grand que 25

Le numéro ne comporte pas de 2

Le numéro est plus petit que 88

Le numéro n'est pas divisible par 3

Le numéro est impair

Le numéro ne comporte pas de 3

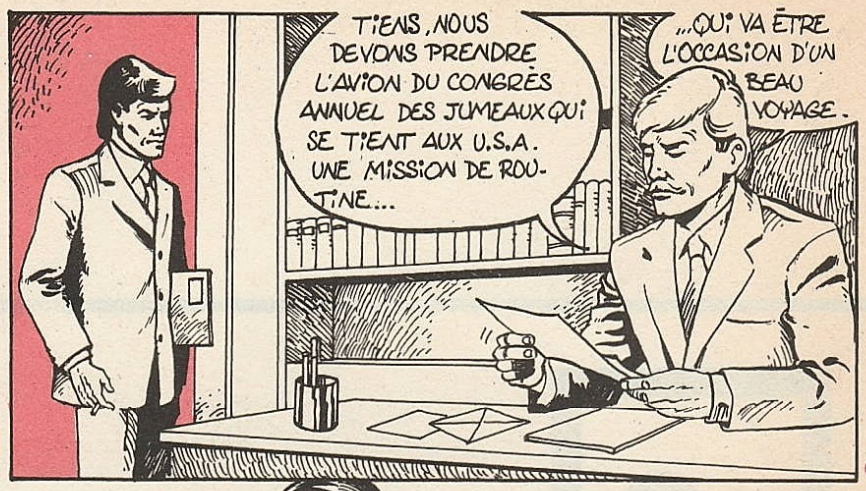
Le numéro est divisible par 11

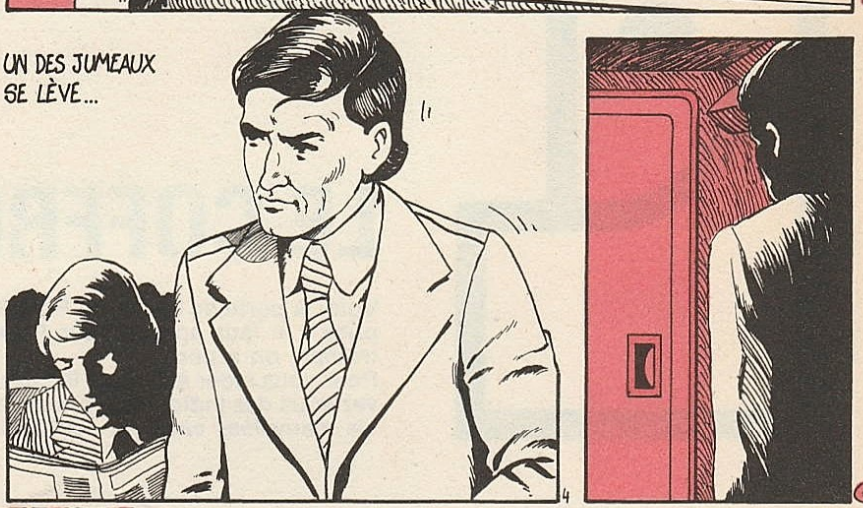
LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID.

DÉTOURNEMENT

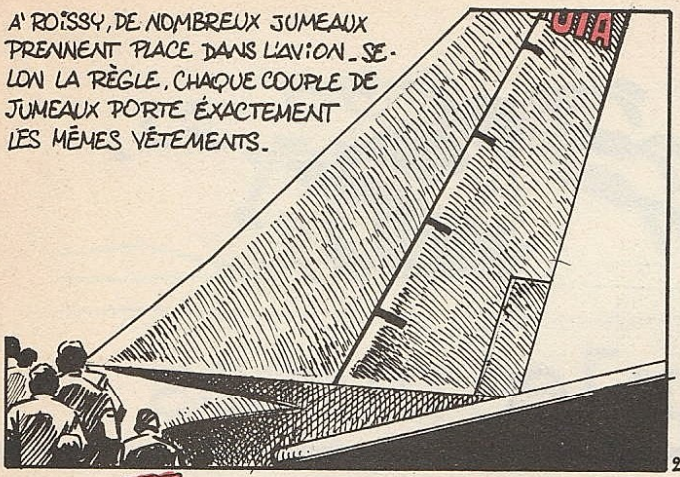
HEMPAY
CONVARD

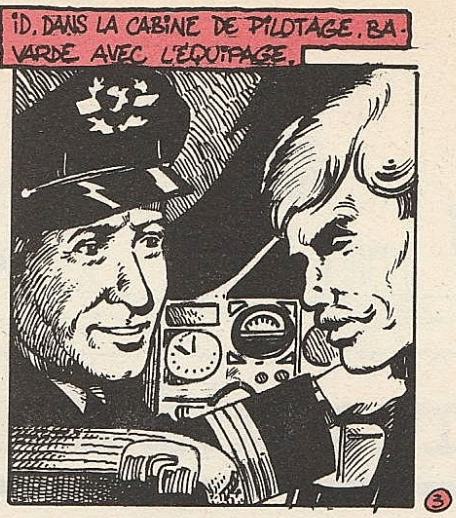
TAD





SOLUTIONS P.74



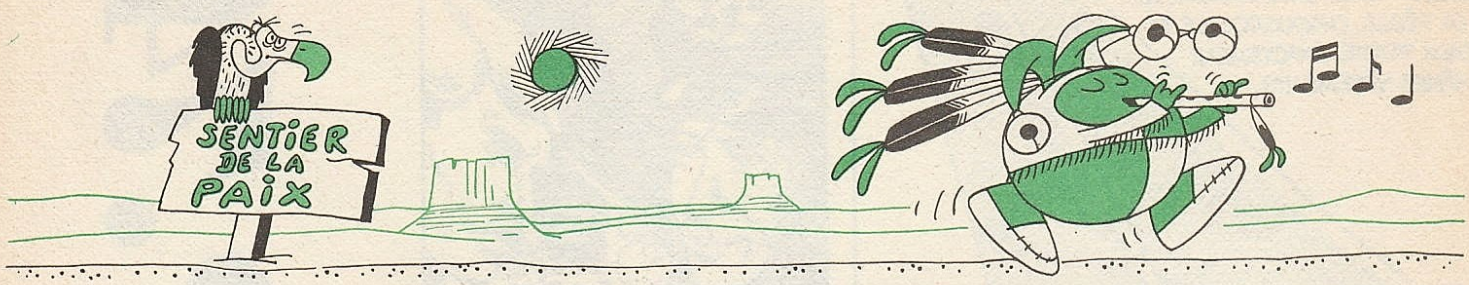


COMMENT DÉMÊLER LE COUPABLE DE L'INNOCENT? LEUR RESSEMBLANCE EST TOTALE. LES EMPREINTES DIGITALES SONT SUJETTES A' CAUTION CHEZ LES JUMEAUX.

Moi, JE PEUX RECONNAITRE PARFAITEMENT LE COUPABLE.

23

QUESTION: COMMENT ID PEUT-IL RECONNAITRE LE COUPABLE?



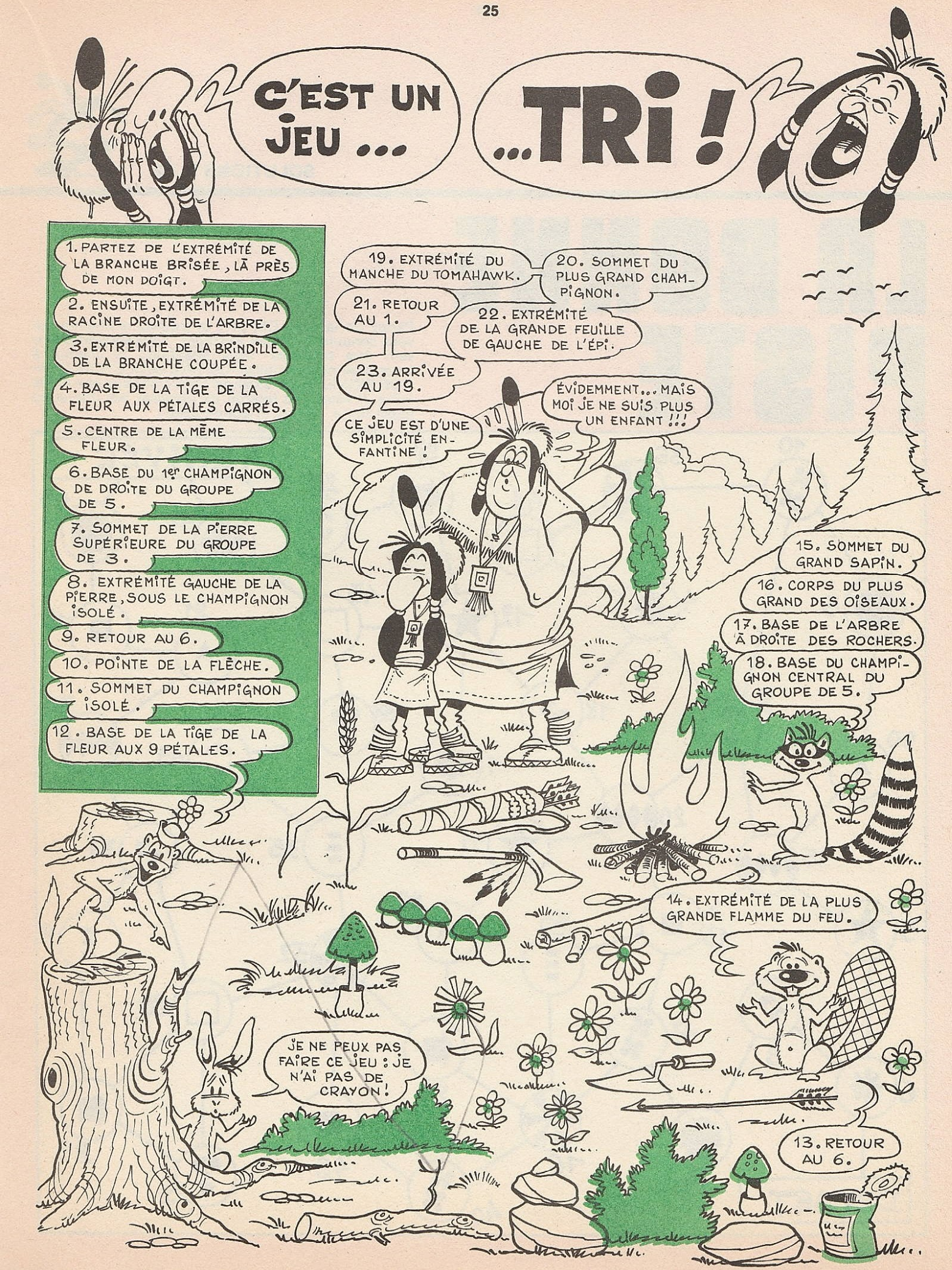
un mercredi sur les pistes

CACHE-CACHE BELETTE

Belette a caché dans chacune des 2 pages un objet. Vous ne le voyez pas ? Alors prenez un crayon. Partez du point indiqué par la bulle n° 1 puis tracez un trait jusqu'au point indiqué par la bulle n° 2 et continuez... Vous verrez apparaître... Mais quoi donc ?

1. PARTEZ DE L'EXTRÉMITÉ DE MON INDEX GAUCHE.
2. ENSUITE, EXTRÉMITÉ INFÉRIEURE DU BÂTON QUE JE PORTE.
3. EXTRÉMITÉ DE LA FEUILLE DROITE DE LA FLEUR À 6 PÉTALES.
4. CENTRE DE LA FLEUR À 8 PÉTALES.
5. EXTRÉMITÉ OMBRÉE GAUCHE DE L'OVALE DE LA LOUCHE.
6. POINTE DE LA DENT GAUCHE DE LA FOURCHETTE.
7. SOMMET DU CHAMPIGNON AU DESSUS DE LA FOURCHETTE.
8. EXTRÉMITÉ DE LA BRANCHE MORTE.
9. SOMMET DU BUISSON, À GAUCHE DE LA BRANCHE MORTE
10. EXTRÉMITÉ DU PETIT DOIGT DE MA PATTE GAUCHE.
11. SOMMET DU SAPIN DE GAUCHE.
12. SOMMET DU 2e SAPIN.
13. BEC DE L'OISEAU DE DROITE.
14. PIED DE L'ARBRE SOUS L'OISEAU DE DROITE.
15. SOMMET DU SAPIN DE DROITE.
16. SOMMET DU SAPIN CENTRAL.
17. EXTRÉMITÉ DE L'AILE DROITE DE L'OISEAU DE GAUCHE.
18. CENTRE DE LA FLEUR, PRÈS DE LA PATTE GAUCHE DE BELETTE.
19. EXTRÉMITÉ DE LA FEUILLE GAUCHE DE LA FLEUR CENTRALE, DANS LES SAPINS.
20. CENTRE DE LA FLEUR GAUCHE.
21. CENTRE DE LA FLEUR CENTRALE.
22. CENTRE DE LA FLEUR DROITE.
23. EXTRÉMITÉ DE LA FEUILLE DROITE DE LA FLEUR CENTRALE.
24. RETOUR AU 14, ET FIN.

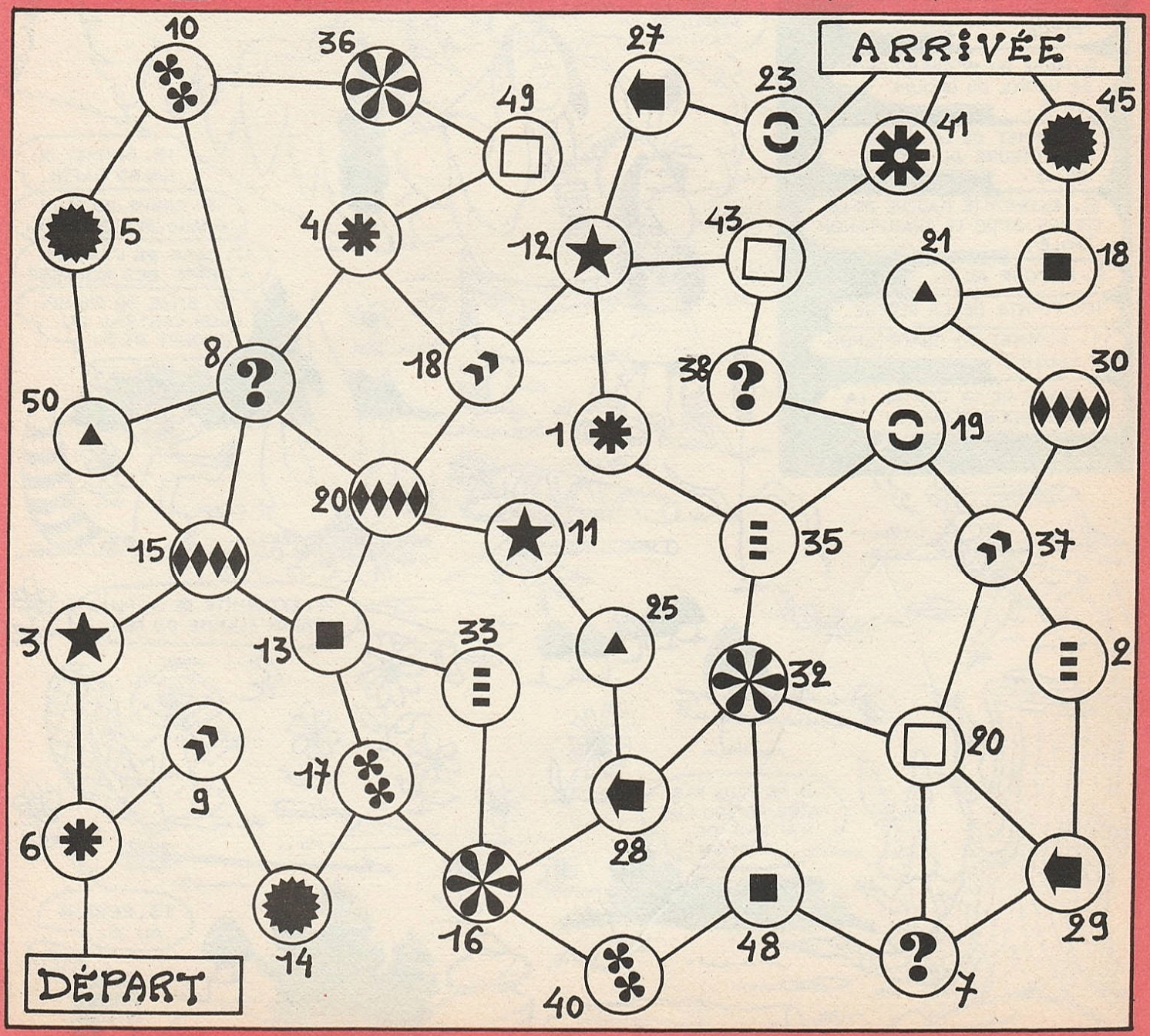
C'EST RIGOLO, HEIN ??...


C'EST UN JEU ...
...TRI !
1. PARTEZ DE L'EXTRÉMITÉ DE LA BRANCHE BRISÉE, LÀ PRÈS DE MON DOIGT.
2. ENSUITE, EXTRÉMITÉ DE LA RACINE DROITE DE L'ARBRE.
3. EXTRÉMITÉ DE LA BRINDILLE DE LA BRANCHE COUPÉE.
4. BASE DE LA TIGE DE LA FLEUR AUX PÉTALES CARRÉS.
5. CENTRE DE LA MÊME FLEUR.
6. BASE DU 1er CHAMPIGNON DE DROITE DU GROUPE DE 5.
7. SOMMET DE LA PIERRE SUPÉRIEURE DU GROUPE DE 3.
8. EXTRÉMITÉ GAUCHE DE LA PIERRE, SOUS LE CHAMPIGNON ISOLÉ.
9. RETOUR AU 6.
10. POINTE DE LA FLÈCHE.
11. SOMMET DU CHAMPIGNON ISOLÉ.
12. BASE DE LA TIGE DE LA FLEUR AUX 9 PÉTALES.
19. EXTRÉMITÉ DU MANCHE DU TOMAHAWK.
20. SOMMET DU PLUS GRAND CHAMPIGNON.
21. RETOUR AU 1.
22. EXTRÉMITÉ DE LA GRANDE FEUILLE DE GAUCHE DE L'ÉPI.
23. ARRIVÉE AU 19.
CE JEU EST D'UNE SIMPLICITÉ ENFANTINE !
ÉVIDEMMENT... MAIS MOI JE NE SUIS PLUS UN ENFANT !!!
15. SOMMET DU GRAND SAPIN.
16. CORPS DU PLUS GRAND DES OISEAUX.
17. BASE DE L'ARBRE À DROITE DES ROCHERS.
18. BASE DU CHAMPIGNON CENTRAL DU GROUPE DE 5.
14. EXTRÉMITÉ DE LA PLUS GRANDE FLAMME DU FEU.
JE NE PEUX PAS FAIRE CE JEU : JE N'AI PAS DE CRAYON !
13. RETOUR AU 6.

SOLUTIONS P. 72

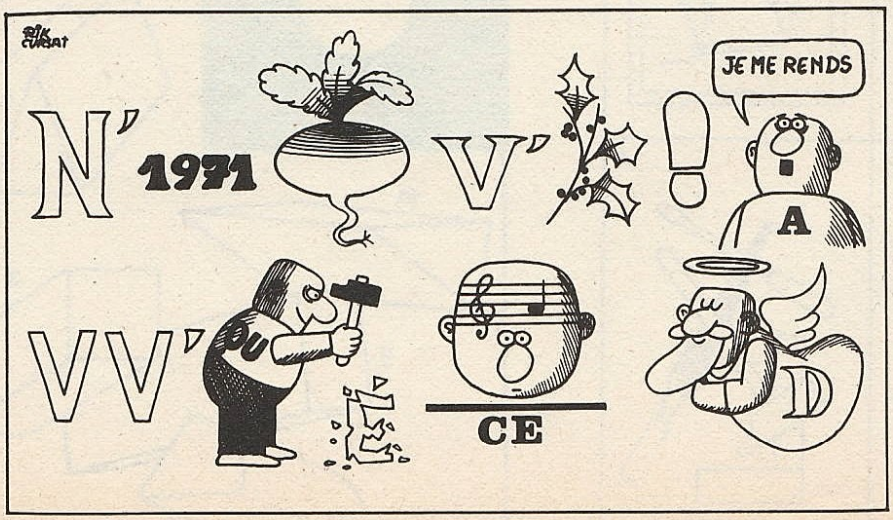
LA BONNE PISTE

Partez de la case DEPART et trouvez le chemin qui vous conduira à la case ARRIVEE. Tous les signes doivent être traversés. Mais attention ! le chemin à emprunter ne doit utiliser QU'UNE SEULE FOIS CHAQUE SIGNE. Si par exemple vous traversez une étoile noire, il vous sera interdit de repasser par une autre étoile noire. Allez-y et bonne piste !



astuces en vrac

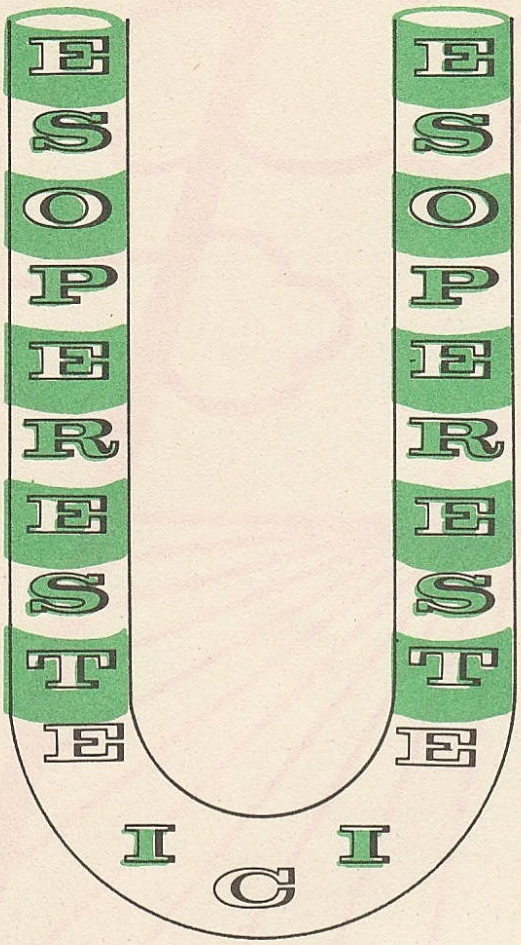
RÉBUS



SOLUTIONS P. 72

PLEIN TUBE

Dans ce tube courbé les lettres sont disposées au même niveau. Regardez-les bien, elles forment quelque chose, mais quoi ?



DEVINETTES

1. Si l'on s'occupe de moi, je rapetisse. Si l'on me laisse tranquille, je grandis. Qui suis-je ?

2. Quand est-il impossible de remplir une bouteille ?

3. Si 3 chiens peuvent attraper 3 lapins en 3 minutes, combien faudra-t-il de chiens pour attraper 100 lapins en 1 h 40.

4. Comment s'appelle un monsieur qui n'a pas de nez ?

5. Quel est l'ami le plus désagréable ?

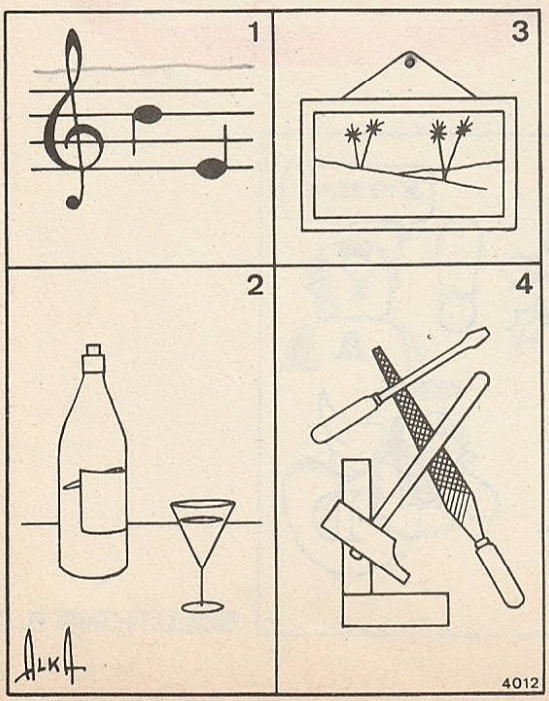
MYSTÈRE

Voici une opération qui paraît tout simple, cependant elle est pleine de mystère. En effet, selon la manière dont vous effectuez cette addition, le résultat est différent.

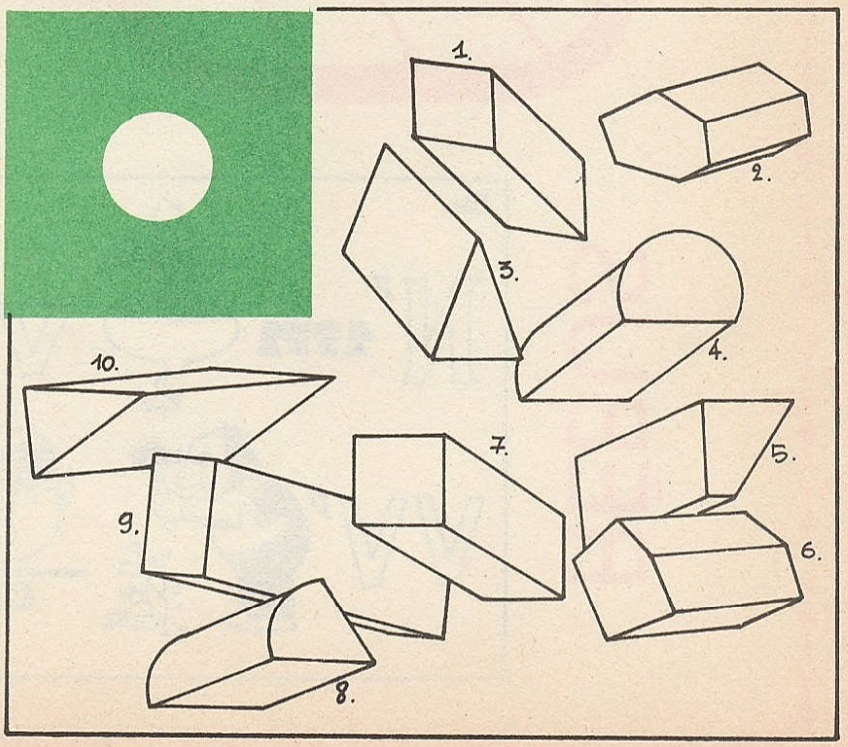
$$\frac{10}{3} + \frac{20}{3} = ?$$

4 ERREURS

Dans chacun de ces dessins une anomalie ou une erreur a été volontairement commise ? Voyez-vous les 4 erreurs ?

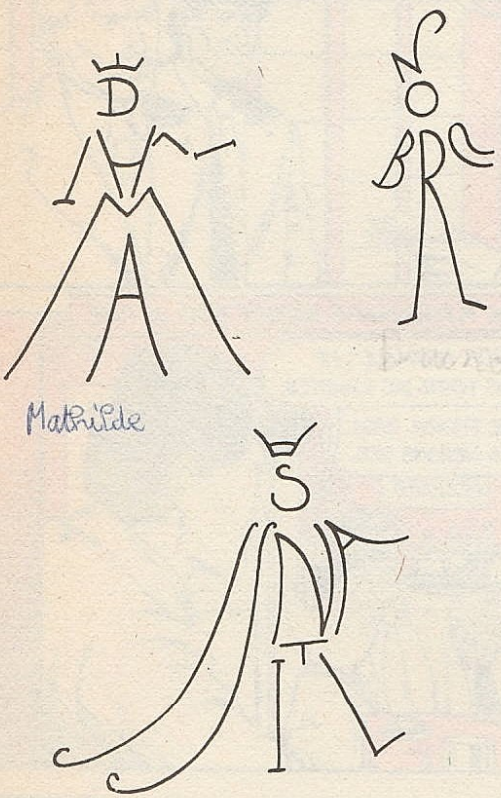


Quel est le volume qui peut rentrer dans le cercle blanc ?



LEURS NOMS ?

Voici une reine, un page et un roi. Comment se nomment-il ?

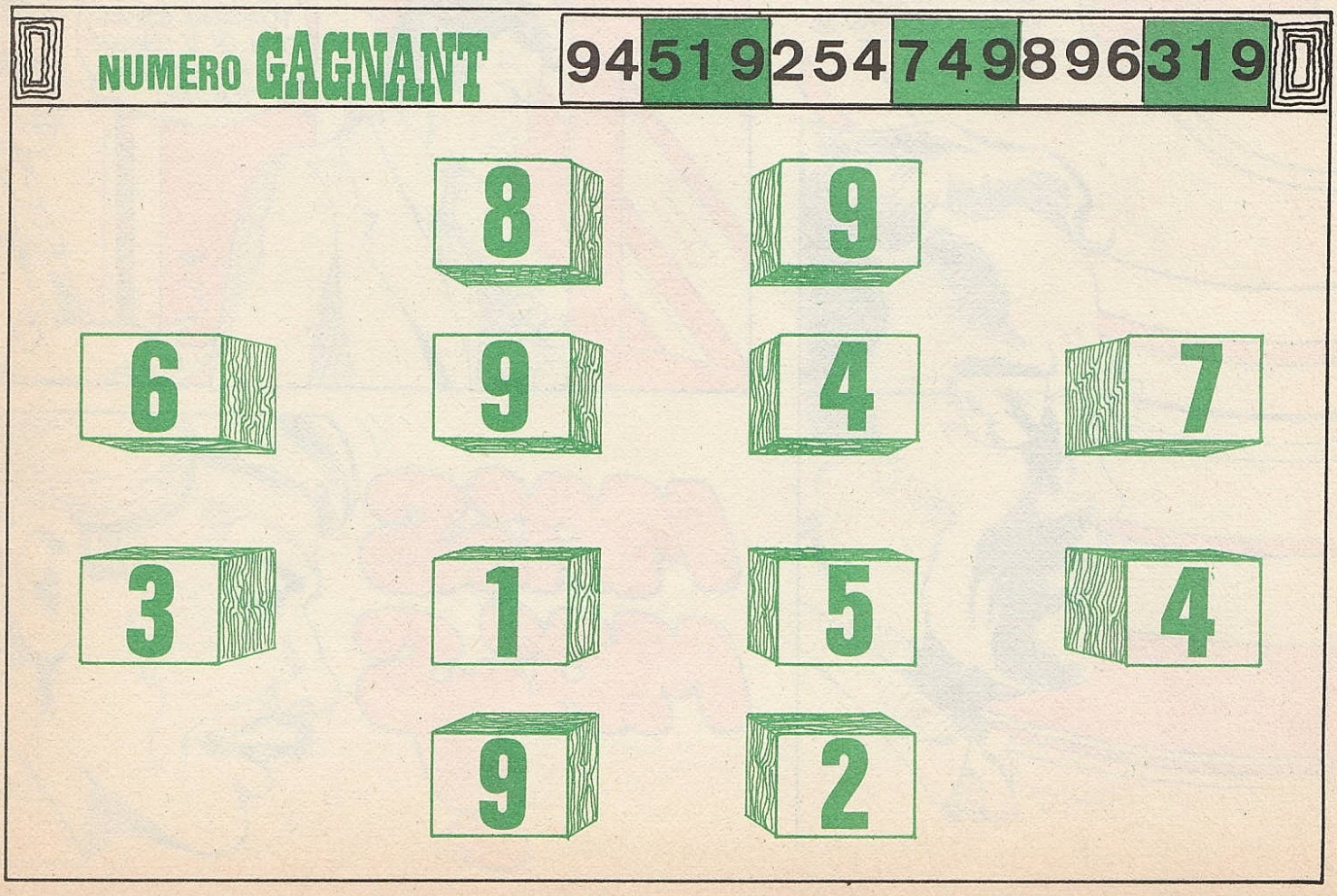


LES CHAMELIERS

Une caravane de 15 chameaux part de Tombouctou, un lundi, à 5 heures du matin, pour se rendre à Ouargla, dans le sud de l'Algérie. A la même heure, le même jour, une autre caravane, elle de 18 chameaux, part de Ouargla pour se rendre à Tombouctou. La première caravane est composée de bêtes âgées, mais les chameliers sont jeunes et hardis. Ils rencontrent un fort vent et se retardent en s'arrêtant, lorsqu'ils rencontrent une caravane amie qui vient de loin. Dans la seconde caravane, les bêtes sont jeunes, mais trop lourdement chargées. Pourtant, le train est rapide, le temps favorable. On demande, lorsque les deux caravanes se croisent, laquelle est le plus près de Ouargla ?

LE NUMÉRO GAGNANT

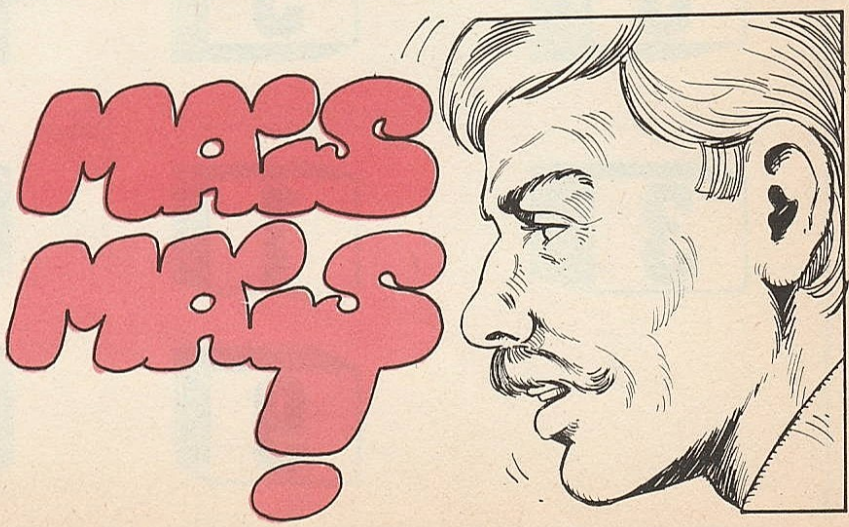
Ce numéro vous est donné au-dessus du dessin. Pour obtenir le lot qu'il vous réserve, prenez un crayon. Puis, en partant d'un des deux « 9 » (mais lequel ?) et sans quitter le papier, passez par tous les chiffres sans que la ligne ainsi tracée ne se coupe jamais.



LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID.

VISION NORMALE

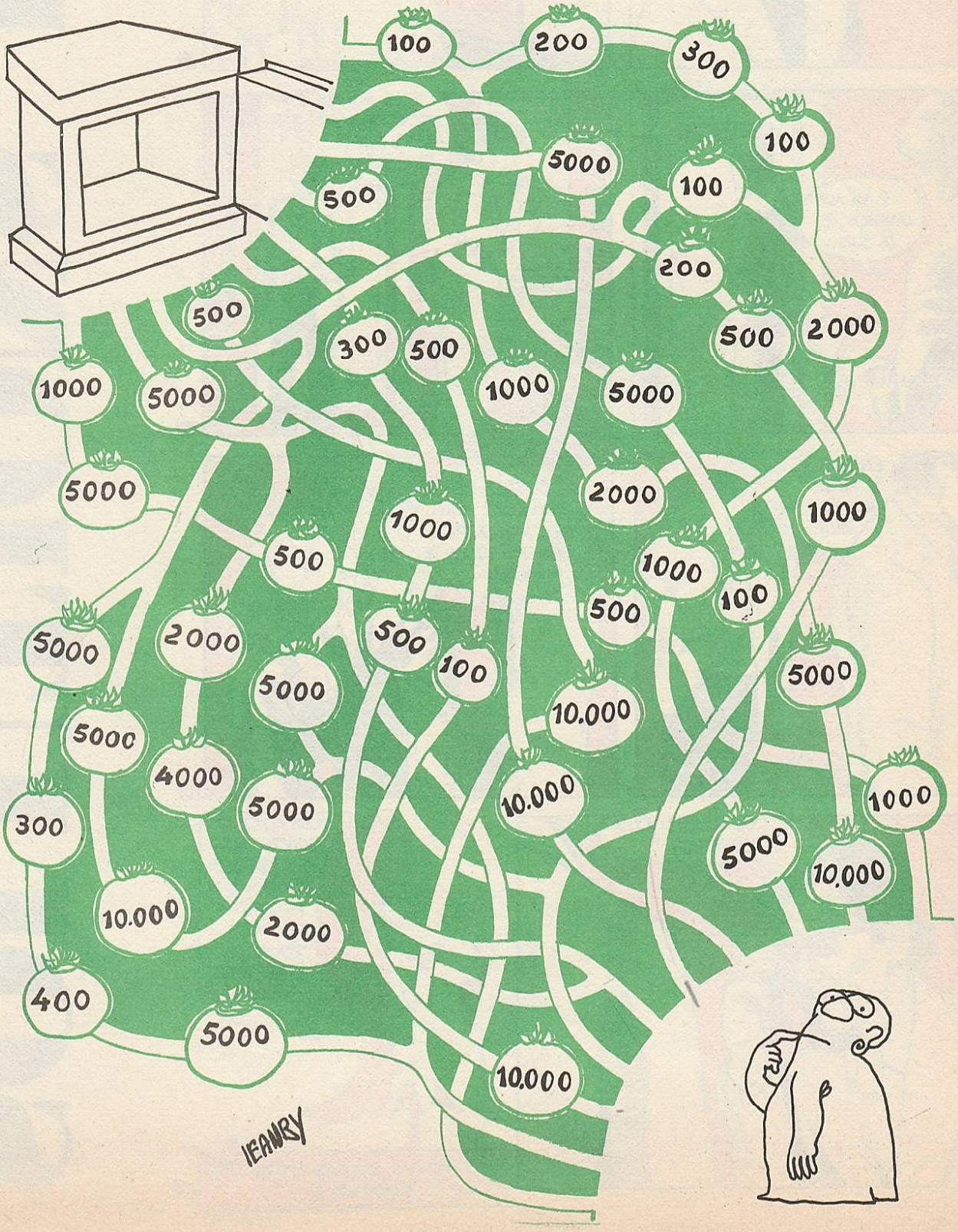
PAR GUY HEMPAY et DID-CONVARD. ©

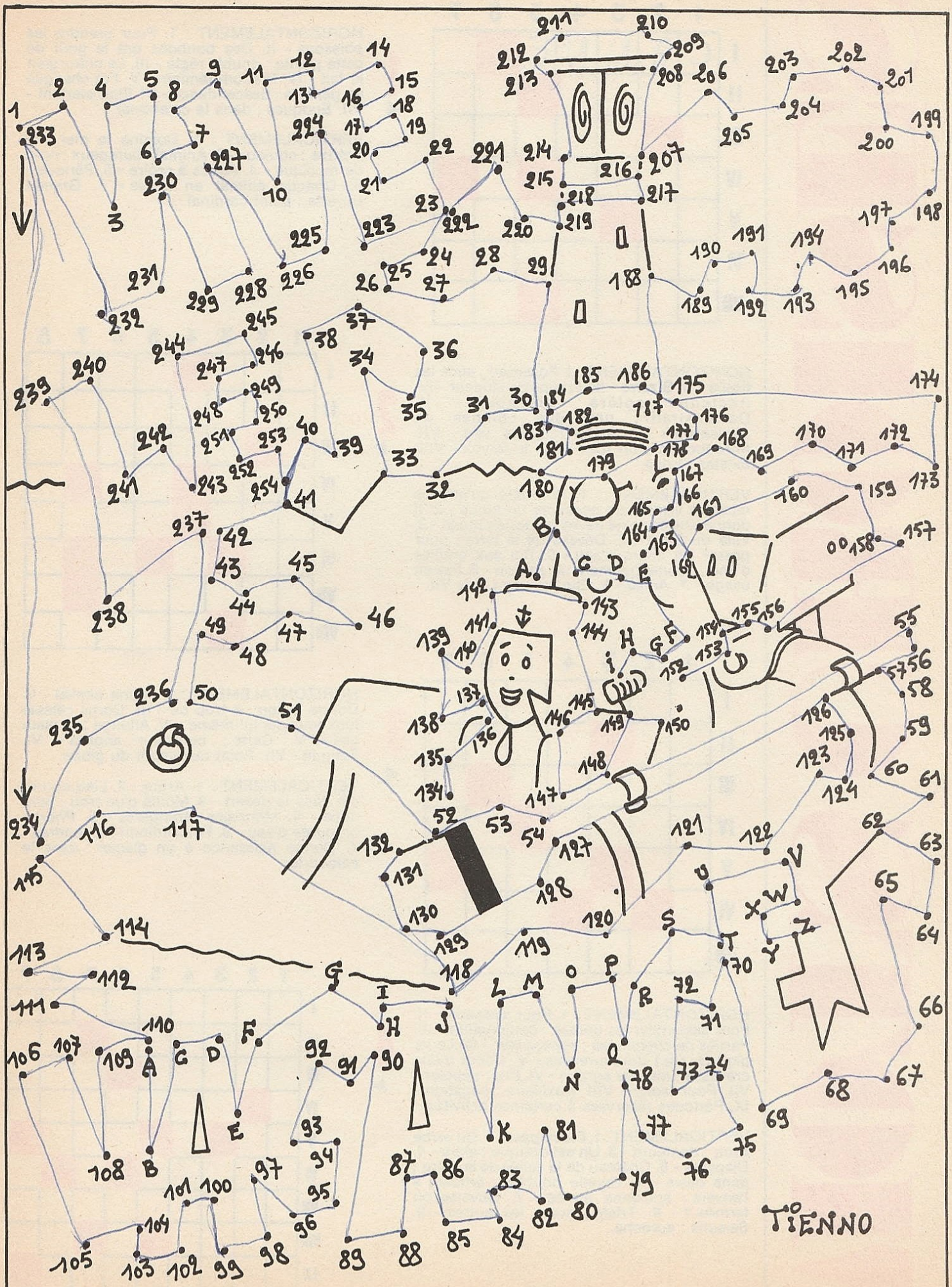


SOLUTIONS P.74

MISSION ACCOMPLIE

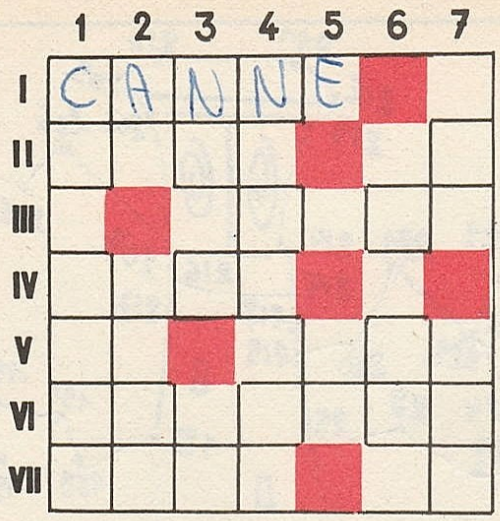
Monsieur Clic doit ranger dans le coffre-fort la somme de 53.500 F. Quel chemin va-t-il prendre et quels sont les sacs dont il se chargera pour atteindre la somme exacte indiquée plus haut ?





Reliez les chiffres dans l'ordre numérique et vous verrez apparaître...

MOTS CROISÉS

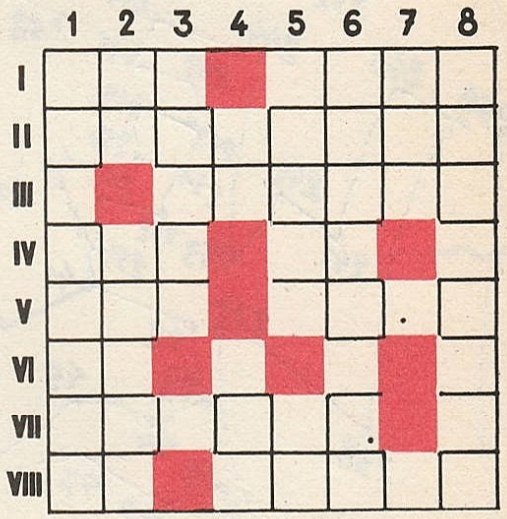


1

HORIZONTALEMENT : 1. Pour prendre les poissons - II. Des bonbons ont le goût de cette plante ; double règle - III. Le chirurgien le fait - IV. Prénom féminin - V. Fut changée en génisse ; descendance - VI. Elles alertent - VII. Epoques ; dans le calendrier.

VERTICALEMENT : 1. Domine la mer - 2. Préfixe ; couleur - 3. Animal courageux ; note de musique - 4. Aimes à croire - 5. Période - 6. Chaque animal en laisse - 7. Grande ouverte ; point cardinal.

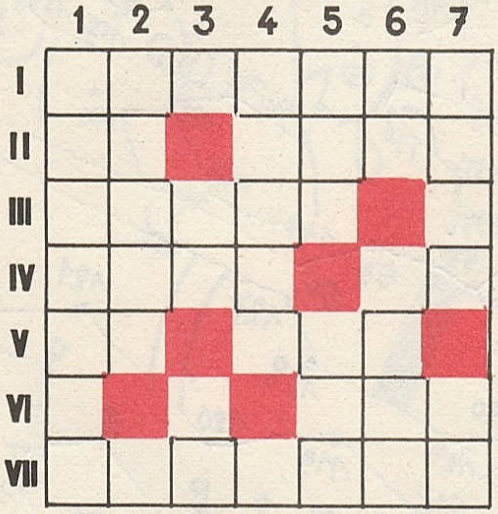
2



HORIZONTALEMENT : I. Possessif ; aime les tissus - II. Bizarre - III. Frappe de stupeur - IV. Ancienne colère ; champion - V. Démonstratif ; une des collines de Jérusalem - VI. Arbre toujours vert - VII. Introduction d'un tube dans le larynx - VIII. Existes ; brise.

VERTICALEMENT : 1. Propriété qu'ont les muscles vivants de posséder un tonus - 2. Il donne une certaine fièvre ; désobéissance - 3. Ville du Gard - 4. Déesse de la terre ; pour passer un cours d'eau - 5. Roi aux oreilles d'âne ; phonétiquement un garçon - 6. Pas en usage - 7. Amas - 8. Elle épousa Louis VII.

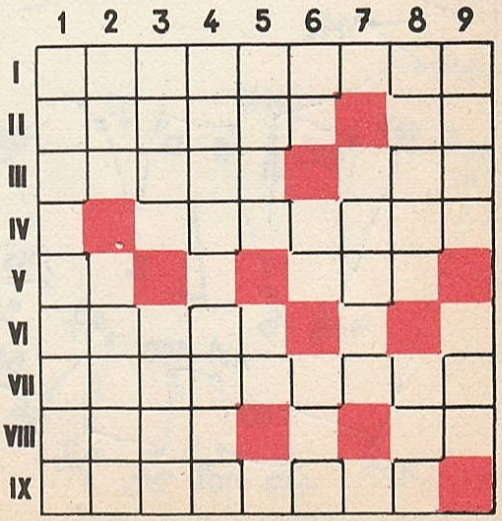
3



HORIZONTALEMENT : I. Jeune cheval - II. Donne le ton ; a trop bu - III. Corps céleste lumineux par lui-même - IV. Allonge ; en plein ciel - V. Carte ; monsieur anglais - VI. Fatigué - VII. Point culminant du globe.

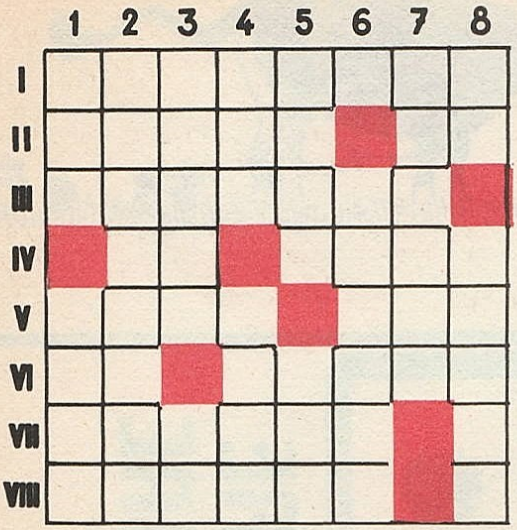
VERTICALEMENT : 1. Arbre - 2. Lieu apprécié dans le désert - 3. Moitié d'un trou ; petit cube - 4. Monnaies étrangères - 5. Prière ; entourée d'eau - 6. Fin d'infinitif ; te rendras - 7. Donne naissance à un glacier ; dans le calendrier.

4



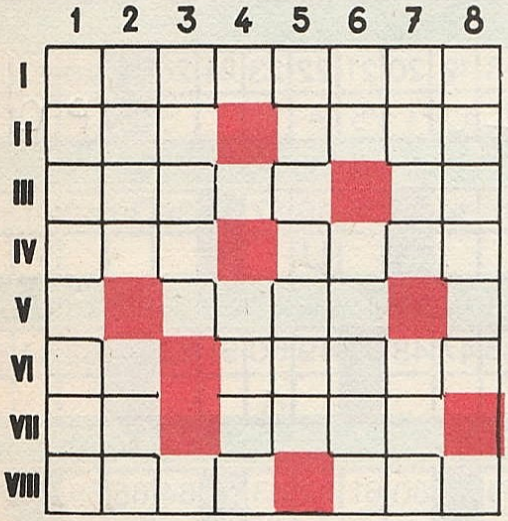
HORIZONTALEMENT : I. Pour s'asseoir - II. Pour assembler les gerbes ; conjonction - III. Parties de cheminées ; espace vert - IV. Leurs piqûres sont douloureuses - V. Début d'une crevasse ; mesure agraire - VI. Pour appeler - VII. Pour isoler - VIII. Auxiliaire ; négation - IX. Périodes réservées à certaines activités.

VERTICALEMENT : 1. Disculpées - 2. Du verbe avoir ; demeure - 3. Un est optique ; alors - 4. Disputes - 5. Château de la vallée de la Loire ; dans oasis - 6. Voyelle doublée ; article ; à l'envers ; ancienne armée - 7. Ouverte ou fermée ? - 8. Triste ; avant les autres - 9. Saisons ; aurochs.



HORIZONTALEMENT : I. Distraction - II. Ressuscité par Jésus ; conjonction - III. Est dans l'eau ; plante qui pique - IV. Demeures primitives ; dans l'île de Ré - V. Début de l'alphabet ; morceaux - VI. Etat ; personnel - VII. Service des postes ; venue au monde - VIII. Voyelle doublée ; département - IX. Situé ; dépeuple les villes.

VERTICALEMENT : 1. Port espagnol - 2. Hommes forts - 3. Ville du Gard ; doublé : gamin de Paris - 4. Possessif ; gêne le coiffeur ; cité légendaire - 5. Usures du sol - 6. Réserve de sel ; grand voyageur - 7. Bruit sec ; n'a pas de limites - 8. Touches de piano ; relie - 9. Nattes.



HORIZONTALEMENT : I. Brille au cirque - II. Aiment bavarder - III. Plus que beaucoup ; très court - IV. Mis en terre - V. Personnel ; mesure chinoise ; moitié d'un poète ancien - VI. Exprime ; vu - VII. Note inversée ; station thermale - VIII. A bout.

VERTICALEMENT : 1. Certains sont notariés ; fin d'infinitif - 2. A base de viande - 3. On y circule - 4. C'est un jeu - 5. Moitié de petit enfant ; existe - 6. Vallée dans les Pyrénées ; couvre un doigt - 7. Grand apparat - 8. Se terminent par des roues.

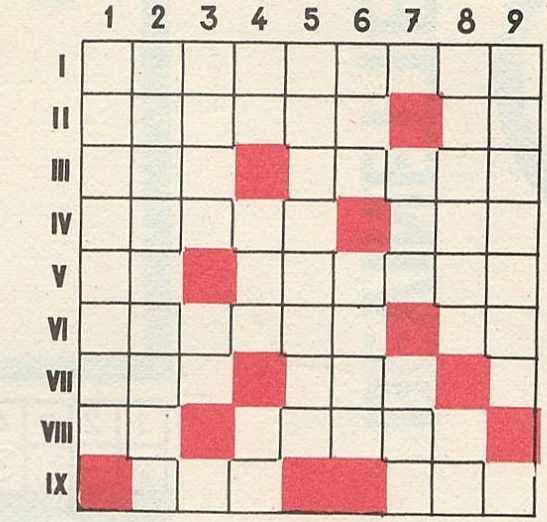
SOLUTIONS P. 73

5

HORIZONTALEMENT : I. A la porte des hôtels - II. Plante utilisée pour teindre ; personnel - III. Région de l'Europe Centrale traversée par l'Oder - IV. Exclamation méridionale ; bœuf sauvage aujourd'hui disparu - V. Mesura ; à l'envers ; choix - VI. Note ; piège à poissons - VII. Attache à une voiture - VIII. De bon sens.

VERTICALEMENT : 1. Négatif ; sentis mauvais - 2. Raisin à forme allongée - 3. Listes ; dans étain - 4. Sert pour le golf ; ils braient - 5. Né de ; bière forte - 6. Ont les couleurs de l'arc-en-ciel - 7. Ce sont de bons compagnons - 8. Phonétiquement : partie du corps ; monument formé d'une pierre debout.

6

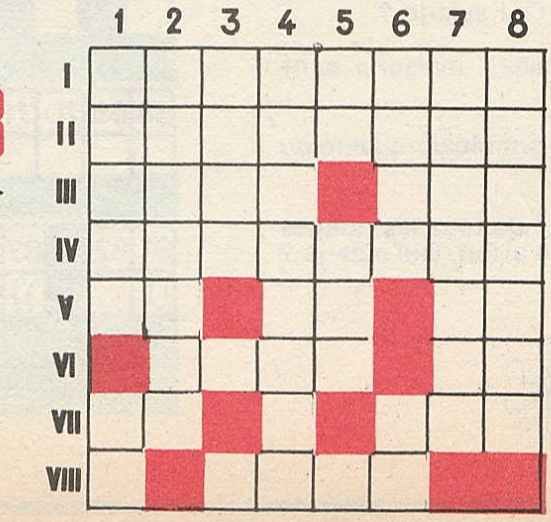


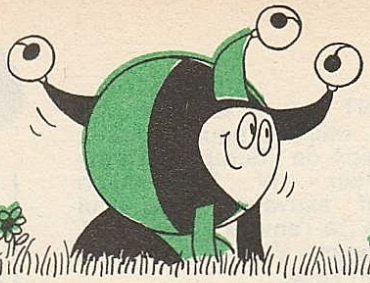
7

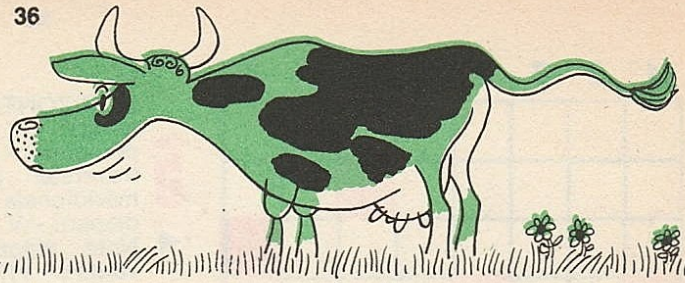
HORIZONTATLEMENT : I. Pour certains c'est une idôle - II. Plante ; autre nom de l'Irlande - III. Ile de l'U.R.S.S. ; pas vêtu - IV. Mesure agraire ; attache - V. Monnaies - VI. Note ; je me rendrais - VII. Possédé ; utilise - VIII. Monte dans la tige ; pour jouer.

VERTICALEMENT : 1. Lieux malpropres - 2. Avant aujourd'hui ; célée - 3. Parties de panier - 4. Rivière - 5. Corps simple - 6. Milieu de l'œil ; chamois pyrénéen - 7. Reçoit des bulletins ; vide l'église - 8. Assemblés.

8







DEVINETTES

1. Quel est le jour le plus savant de l'année ?

2. Quel est le mur qu'aucun architecte ne peut construire ?

3. Quel est le café belge le plus célèbre ?

4. Quel est le coquillage le plus léger ?

5. Dans un pré, il y a 100 pattes. Sachant qu'avec le berger, il y a aussi 2 aigles et des moutons, combien y a-t-il de moutons ?

6. Je parle toujours le second et jamais le premier. Qui suis-je ?

7. Sans moi, l'ânon dit non, la craie crie et la laisse devient lisse. Qui suis-je ?

8. Qui vit dans une maison sans cheminée ?

9. Quelle doit-être la principale qualité du pied d'un matelot ?

10. On me voit à la tête de tous les nuages et à la queue de chaque avion. Qui suis-je ?

HISTOIRE POUR RIRE

1	2	3	4		5	6		7	8	9		10	11	12	13
D	A	N	S		U	N		P	R	E		D	E	U	X

14	15	16	17		18	19	20	21	22	23	24	25		26	27	28
V	E	R	S		L	U	I	S	A	N	T	S		P	A	R

29	30	31	32		33	34		35	36	37		38	39	40	41	42
L	E	N	T						U							

43		44	45		46	47	48		49	50	51	52		53	54	55
										A						

56		57		58	59		60	61	62	63		64	65	66		67
							F			T						

68	69	70	71	72	73		74	75		76	77	78	79		80
															A

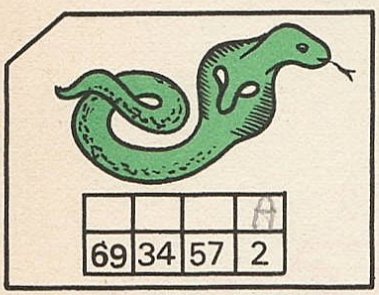
81	82		83	84	85	86	87		88	89		90	91	92	93	94	95
U			N							E							

G. Dennie

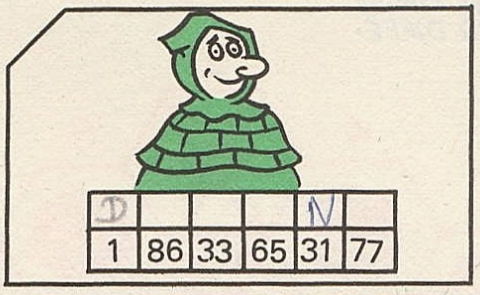
un jeudi dans les prés

SOLUTIONS P. 73

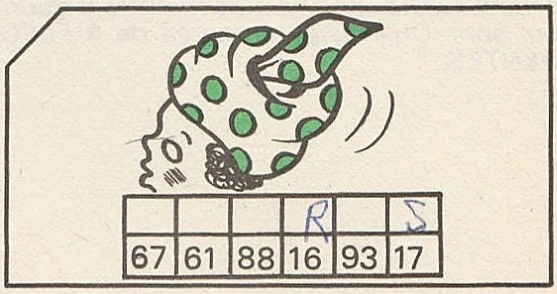
Pour découvrir cette histoire, vous aurez besoin des dessins ci-dessous. Commencez par deviner ce que chaque dessin représente. Ecrivez dans les cases blanches situées dessous les lettres du mot deviné. Vous reportez ensuite ces lettres suivant le numéro qu'elles portent dans les cases blanches de la grille (sur la page de gauche).



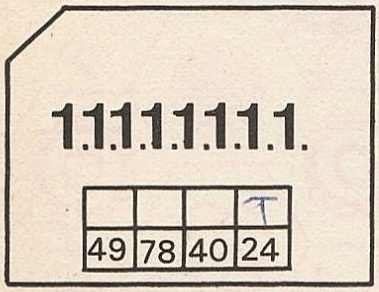
			A
69	34	57	2



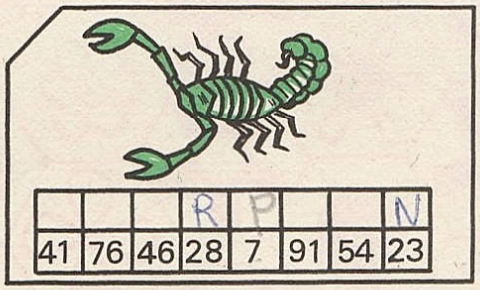
D				N	
1	86	33	65	31	77



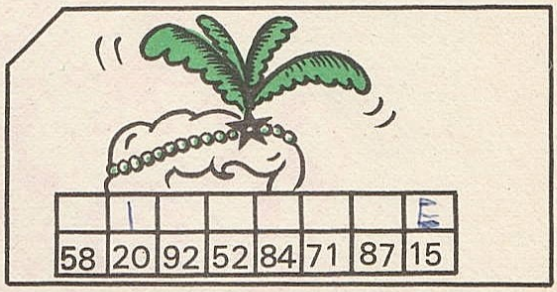
			R		S
67	61	88	16	93	17



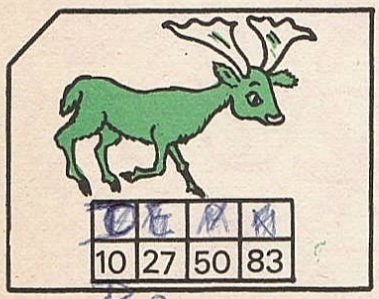
			T
49	78	40	24



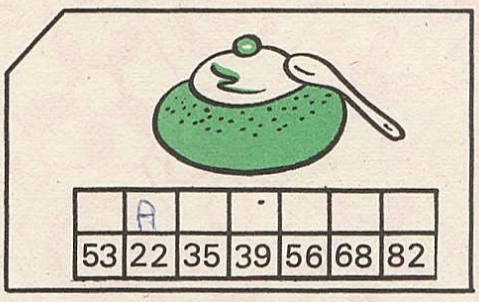
			R	P			N
41	76	46	28	7	91	54	23



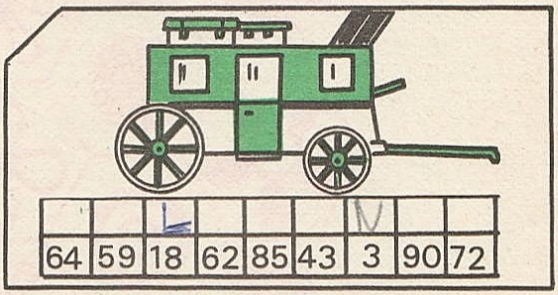
	I						E
58	20	92	52	84	71	87	15



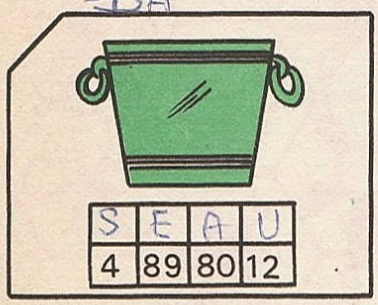
10	27	50	83



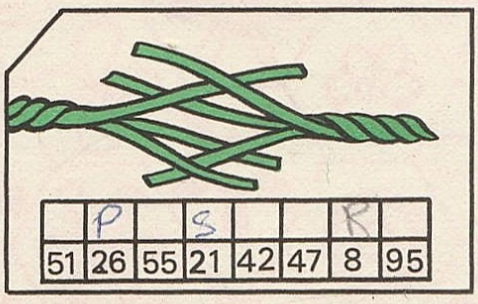
	A					
53	22	35	39	56	68	82



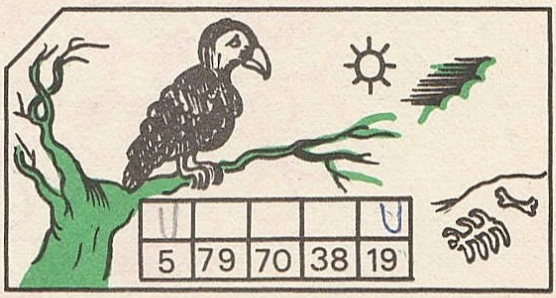
		L				V			
64	59	18	62	85	43	3	90	72	



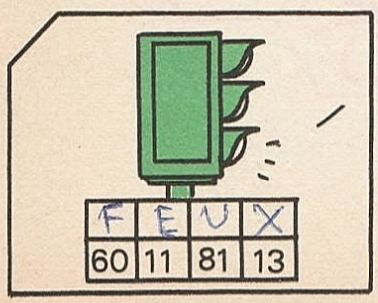
S	E	A	U
4	89	80	12



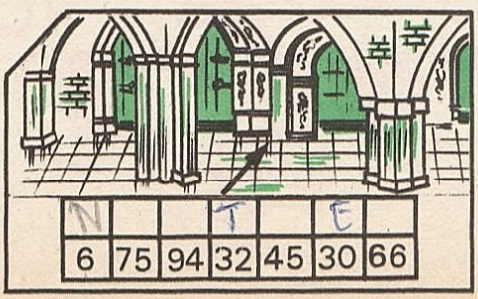
	P		S			R	
51	26	55	21	42	47	8	95



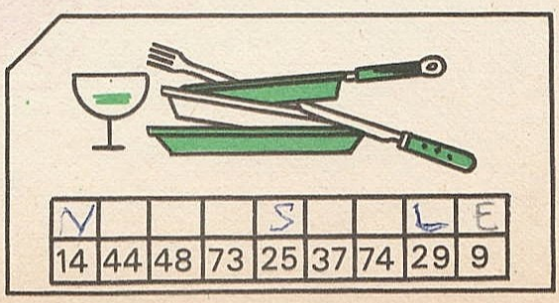
U					U
5	79	70	38	19	



F	E	U	X
60	11	81	13



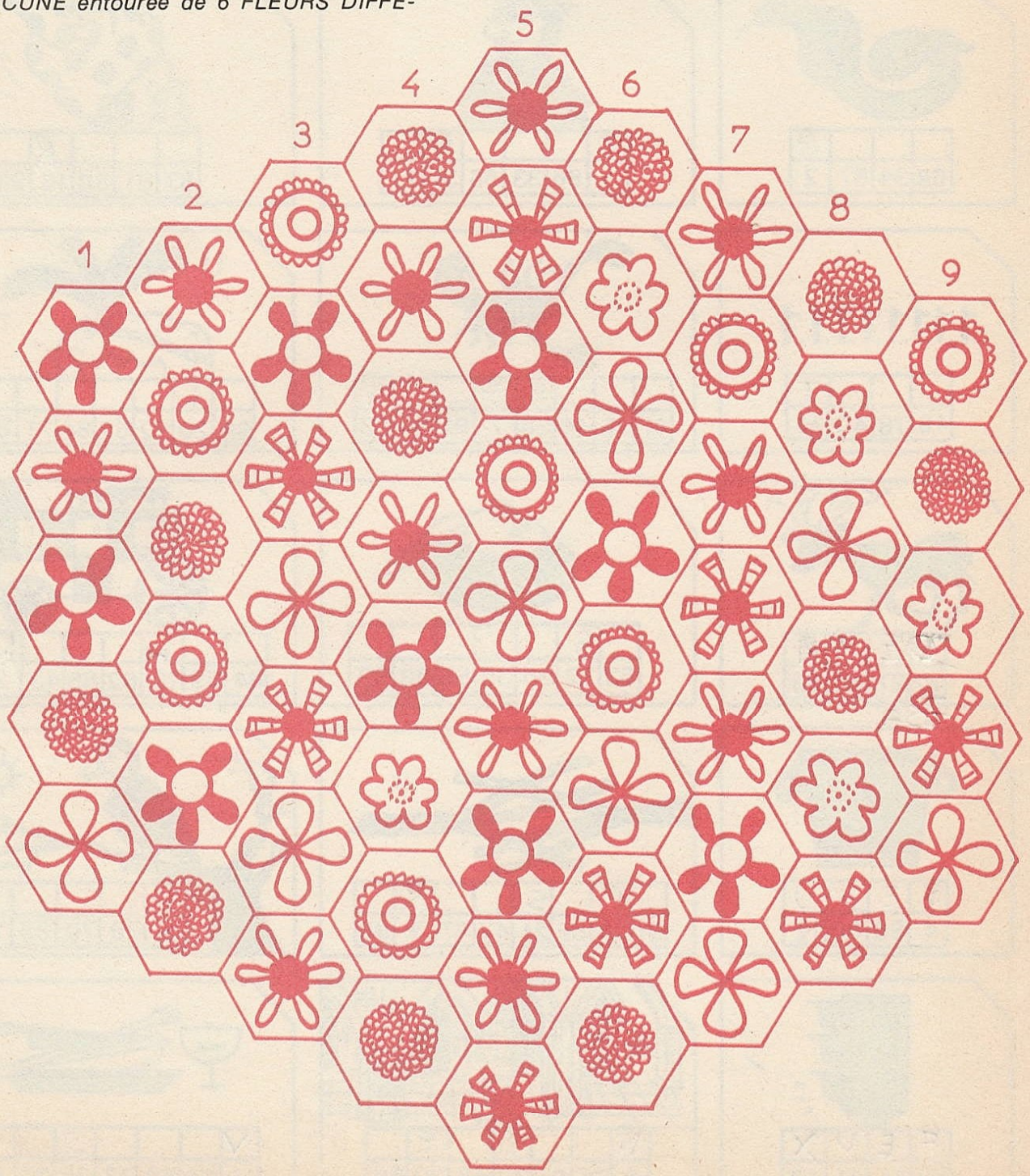
N			T		E	
6	75	94	32	45	30	66



V				S			L	E
14	44	48	73	25	37	74	29	9

4 Fleurs

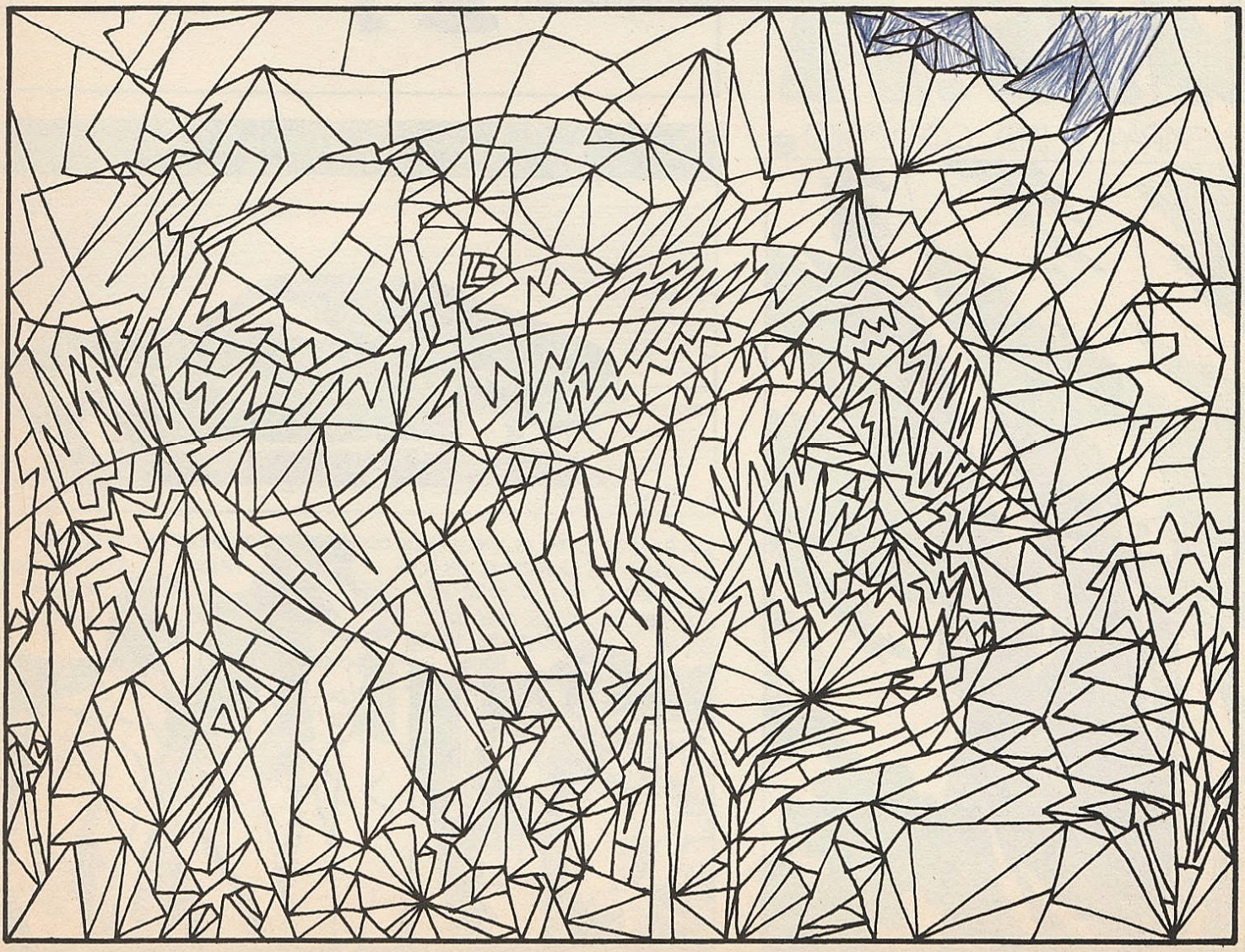
Trouvez dans ce pré si abondamment fleuri les 4 fleurs qui sont CHACUNE entourée de 6 FLEURS DIFFERENTES.



SOLUTIONS P. 73

QUEL ANIMAL ?

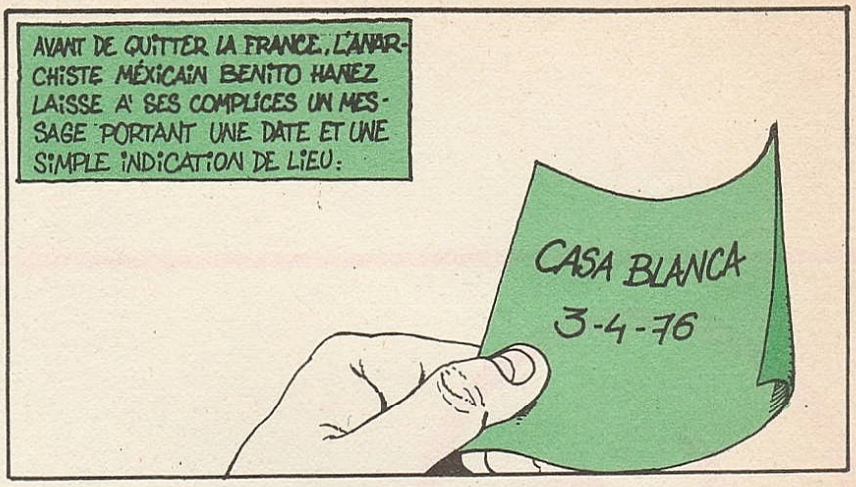
A la lisière du pré un animal est venu chercher la fraîcheur des arbres. Quel est cet animal ? Noircissez tous les triangles et vous le saurez.

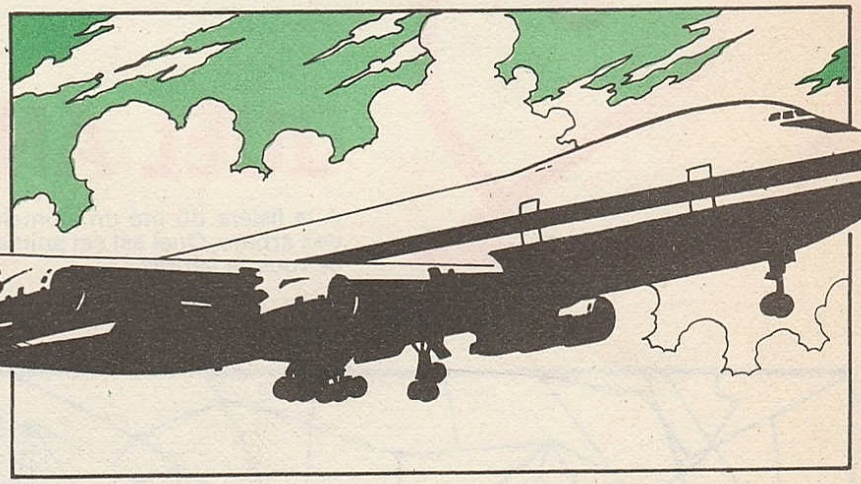


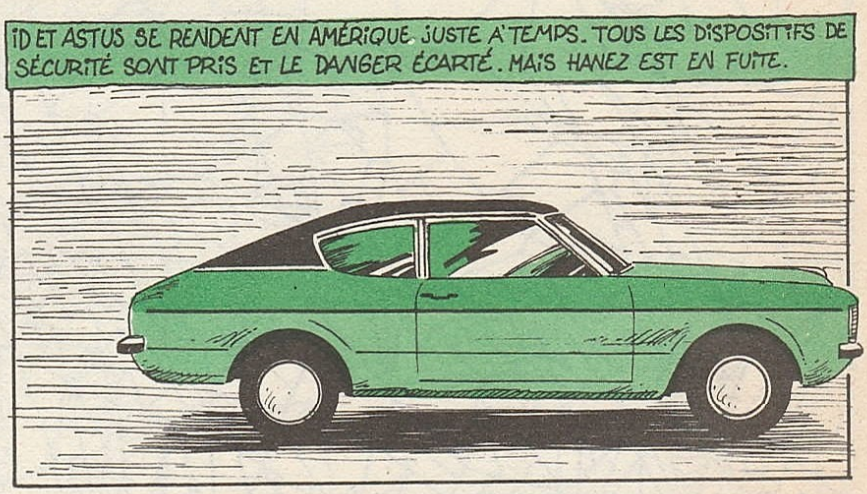
LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID.

DU MAROC AUX U.S.A

G. HEMPAY et DID. CONVARD 36

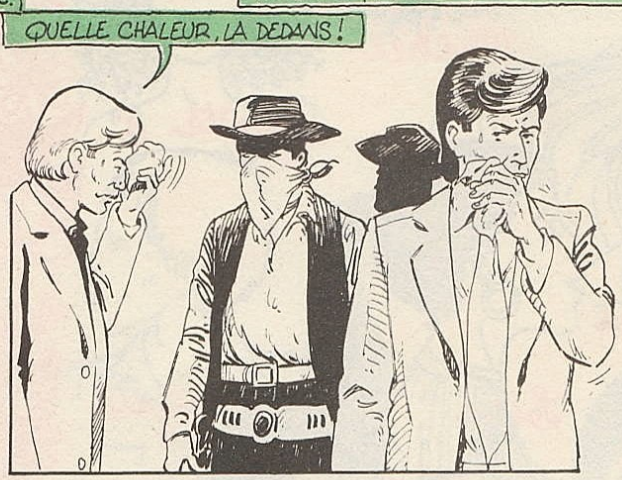






SOLUTIONS P.74

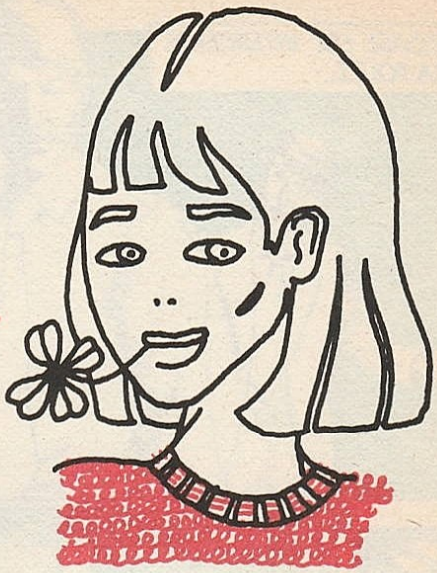
1ère QUESTION : POUVEZ-VOUS AINSI TROUVER DE QUEL LIEU A VOULU PARLER HANEZ ?



AUSSITÔT, ILS REPÈRENT HANEZ ET L'ARRÊTENT.

2ème QUESTION : COMMENT ID ET ASTUS ONT-ILS PU DÉCOUVRIR HANEZ MÊLÉ AUX MANNEQUINS ?

bonjour, c'est moi, **FINE FLEUR** aujourd'hui, voilà deux histoires à débrouiller, vous y ferez connaissance avec quelques membres de ma famille.



Après avoir bien lu le texte ci-dessous, rassemblez les frères et sœurs entre eux, en entourant les enfants de chaque famille d'un trait.

Chaque année nous sommes une douzaine à nous retrouver, durant les vacances, à la campagne.

Il y a mon frère, ma sœur et moi, mes cousins qui sont les enfants du frère de ma mère - mon père est fils unique - et cinq amis.

Magali est ma cousine préférée.

Michel a le même âge que son copain Luc.

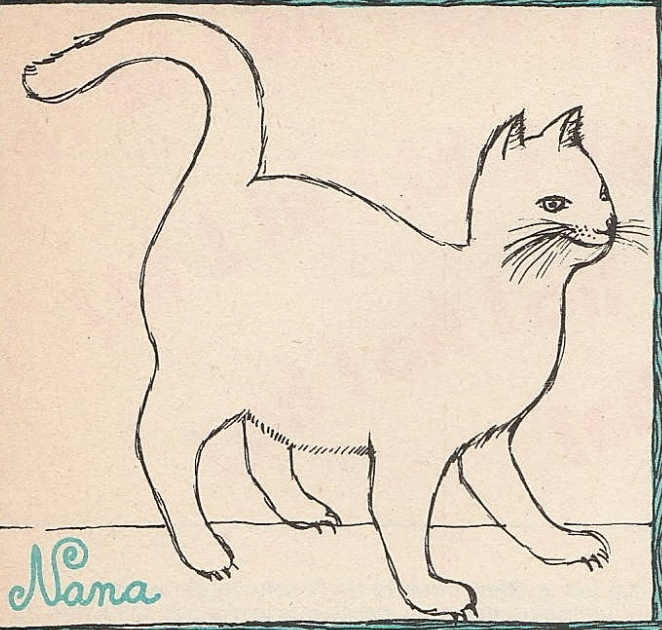
Luc et François sont jumeaux bien que ne se ressemblant guère, ils regrettent de ne pas avoir une sœur ou un autre frère.

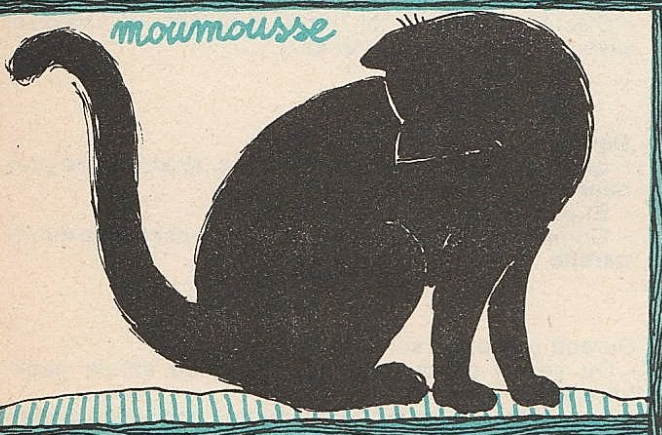
Magali se dispute dans cesse avec son frère Jean-Claude.

Mon frère Michel s'entend très bien avec Cyril, le frère de nos copines Lise et Annette.

Nicole s'amuse beaucoup avec ma sœur, Héloïse, durant les vacances.

Nicole et Lucas sont mes cousins.

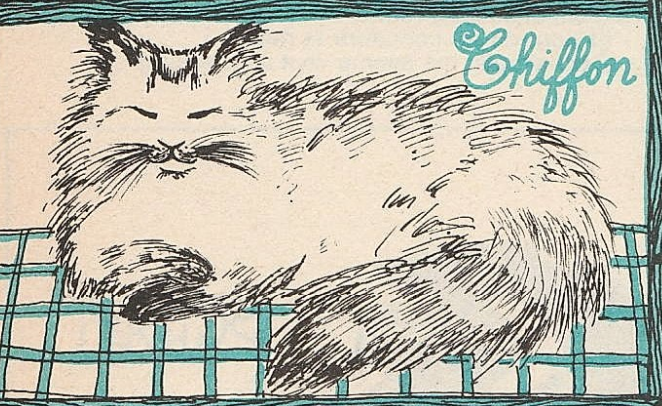


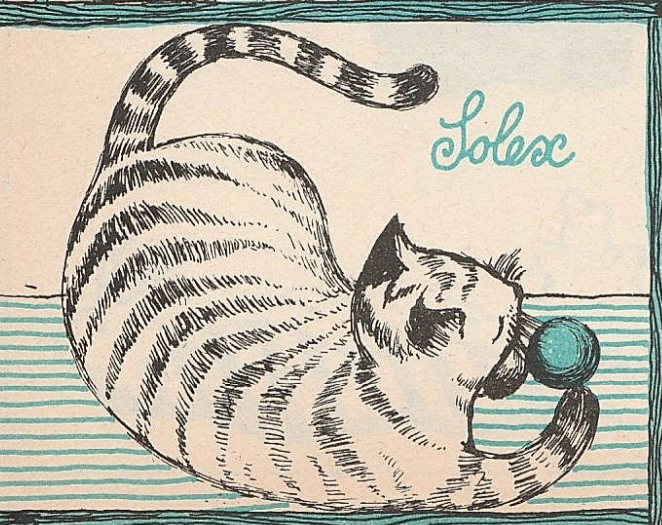


Lisez le texte ci-dessous attentivement en vous aidant des dessins. Ecrivez les noms des six chats dans leur ordre d'arrivée chez l'oncle Guy.

Mon oncle Guy a six chats.
Le chat tigré et la chatte grise sont arrivés en même temps chez lui.
Il a acheté le chat noir à peu près un mois avant de trouver Solex dans un square.
Je lui ai offert le chat siamois un an et demi après qu'il ait adopté la chatte blanche.
Quand ma cousine a déménagé, il a recueilli sa chatte grise, une semaine avant qu'il ait adopté Nana.
Quand oncle Guy a rapporté Moumousse, son vieux chat angora qui était chez lui depuis des années a été très jaloux.

SOLUTIONS PAGE 74





Josette vinas y rosa.

ha ! ha ! ha ! ha ! ha
hi ! hi ! hi ! hi ! hi !
ho ! ho ! ho !
ha !

- A quoi reconnaît-on l'âge d'une poule ?
- A ses dents !
- Mais les poules n'ont pas de dents !
- Bien sûr, mais moi j'en ai !

●

Deux Ecossais se rencontrent
- On m'a dit s'exclame le premier, que Harvey ne bégaie plus du tout. C'est extraordinaire ! Comment ce miracle a-t-il pu se produire ?
- C'est simple, répond le second. Notre ami Harvey a téléphoné d'Edimbourg à sa sœur qui habite New-York...

●

Un automobiliste est arrêté par un gendarme
— Excès de vitesse. Vous n'avez pas vu l'arrêté municipal :
« Automobiles 40 km à l'heure » ?
— Oh, vous savez quand on roule à 120 on ne voit pas grand chose !...

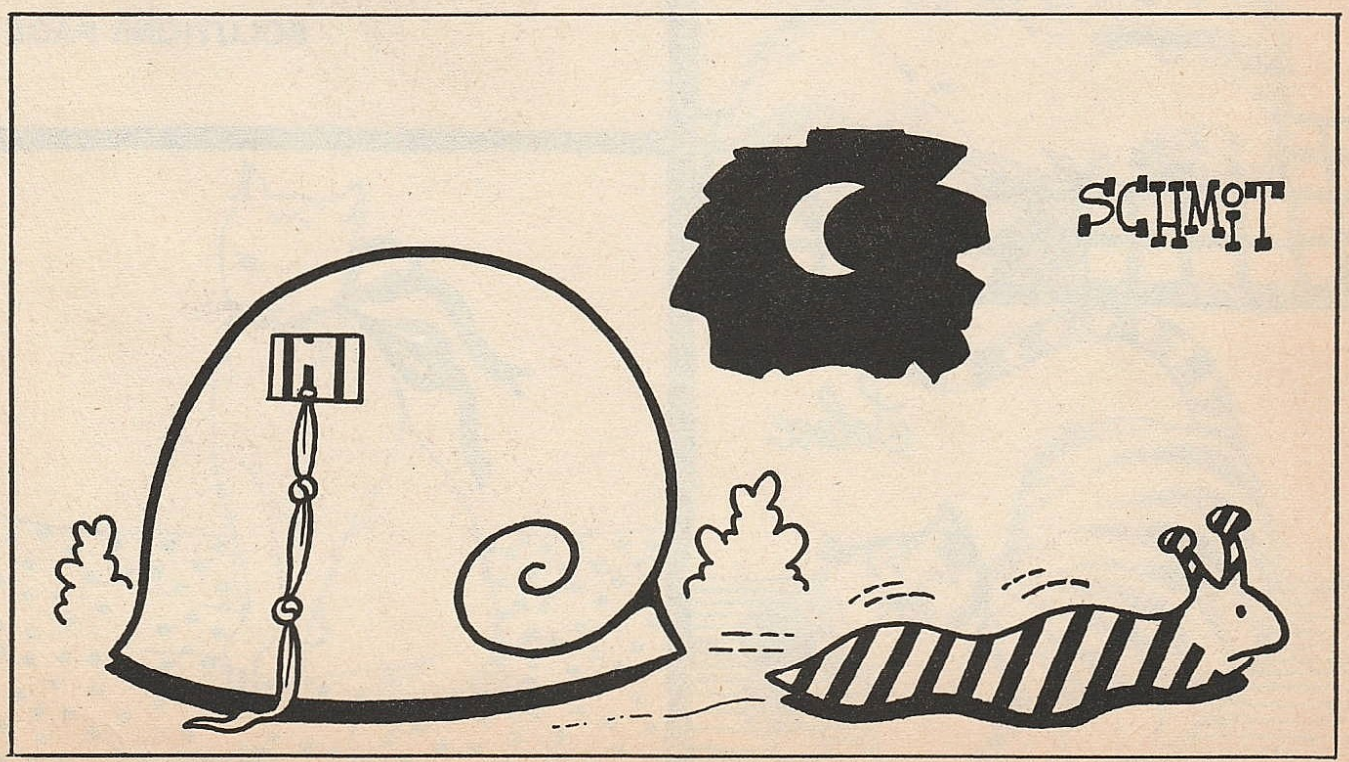
Le jeune Gérard rentre de l'école en pleurant.
- Le maître m'a puni, parce que je n'ai pas su lui dire où se trouve le Pô.
- C'est bien fait pour toi, rétorque sa mère, tu n'as qu'à savoir où tu mets tes affaires...

●

Deux Corses circulent en voiture.
- Si tu vois un chaos, passe dessus, s'exclame le premier
- Et pourquoi donc ? répond l'autre
- Comme ça, histoire de faire tomber la cendre de ma cigarette.

●

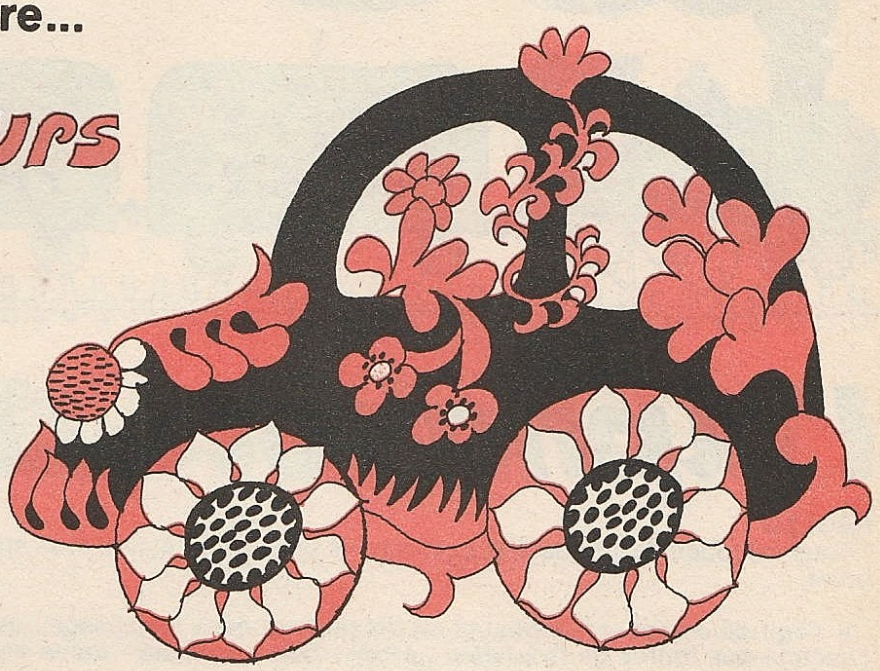
Durand rencontre son ami Dupont.
- Où vas-tu passer tes vacances cette année vieux frère ?
- Je comptais faire le tour du monde, mais mon projet semble bien compromis.
- Et peut-on en connaître la raison ?
- C'est simple, ma femme veut aller ailleurs ...



JEUX 4 SUR ROUES

en train, en voiture...

les couleurs



A deux ou plusieurs joueurs. Chacun choisit une ou deux plantes pour sa couleur :

TOURNESOL = jaune
COQUELICOT = rouge
BLEUET = bleu
LILAS = mauve
LIERRE = vert
VIOLETTE= violet
LYS = blanc

En un temps donné, lorsqu'un joueur aperçoit une voiture dont la carrosserie a la couleur de sa plante, il dit le nom de celle-ci et marque alors un point.
Celui qui réunit le plus gros bouquet a gagné.

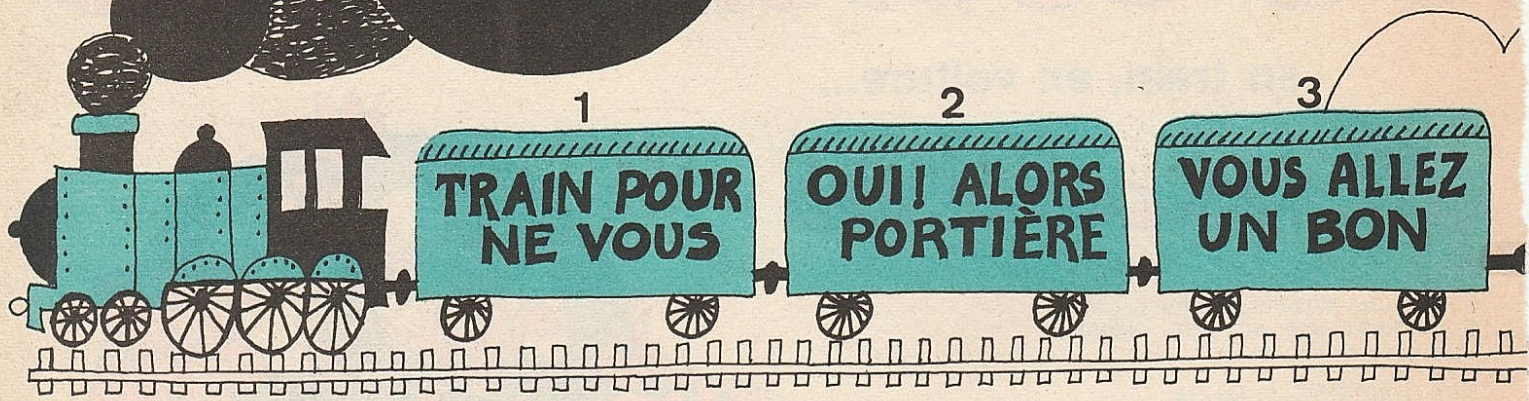
réussite sur une valise: les "onze"

Se fait avec 1 ou 2 jeux de cartes (52 cartes), dont vous avez retiré les rois, les dames et les valets. Vous placez 6 cartes côte à côte, horizontalement, et 5 cartes, également horizontalement, en dessous. Vous devez maintenant former avec 2 cartes le nombre 11. L'as vaut 1, et les autres cartes ont leur valeur ordinaire. Quand vous avez enlevé deux par deux toutes les cartes qui font 11, vous remplacez ces cartes par celles du jeu, pour obtenir à nouveau une ligne de 6 cartes, et une de 5. Et vous recommencez à voir les mariages possibles qui feront 11.
La réussite consiste à réaliser le nombre 11 jusqu'à la fin des cartes. Elle est manquée lorsque les deux lignes complètes ne présentent plus de cartes à enlever qui puissent former ce nombre.

1. Quel est l'animal qui vaut de l'or si on lui coupe la tête et la queue ?

bon voyage!

Les wagons de ce train ont été mal accrochés et de ce fait le conseil que votre ami JOKER voulait vous donner est incompréhensible. Amusez-vous à les remettre dans le bon ordre.



l'alphabet

Nombre de joueurs : minimum 2 ; maximum 20

REGLES :

- Tous les joueurs regardent le paysage. Ils participent au jeu tous en même temps, le plus rapide marquant 1 point.

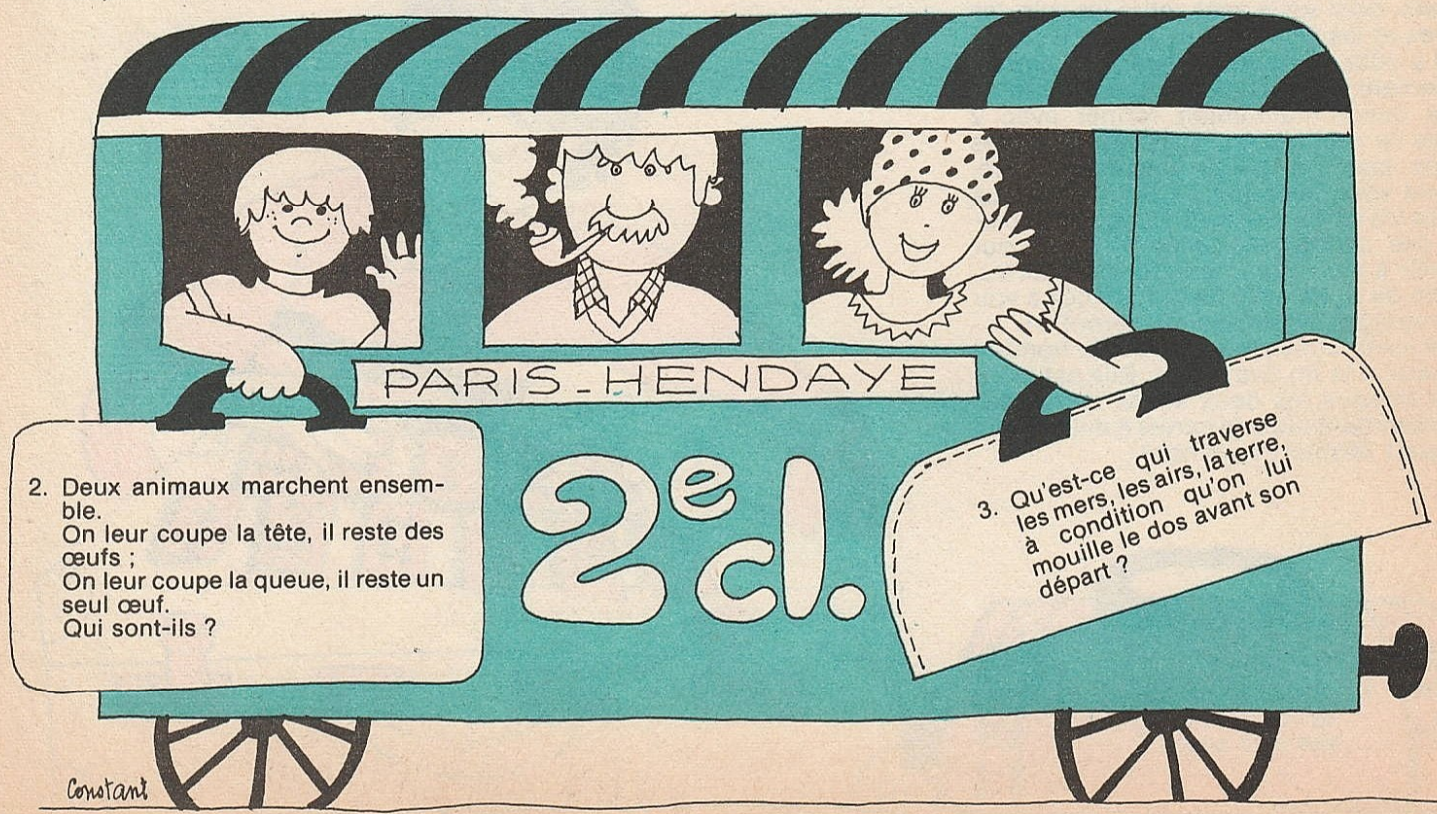
- Il s'agit de composer l'alphabet en découvrant dans le paysage des noms commençant successivement par chacune des lettres de l'alphabet : arbre - bois - cycliste - dame etc...

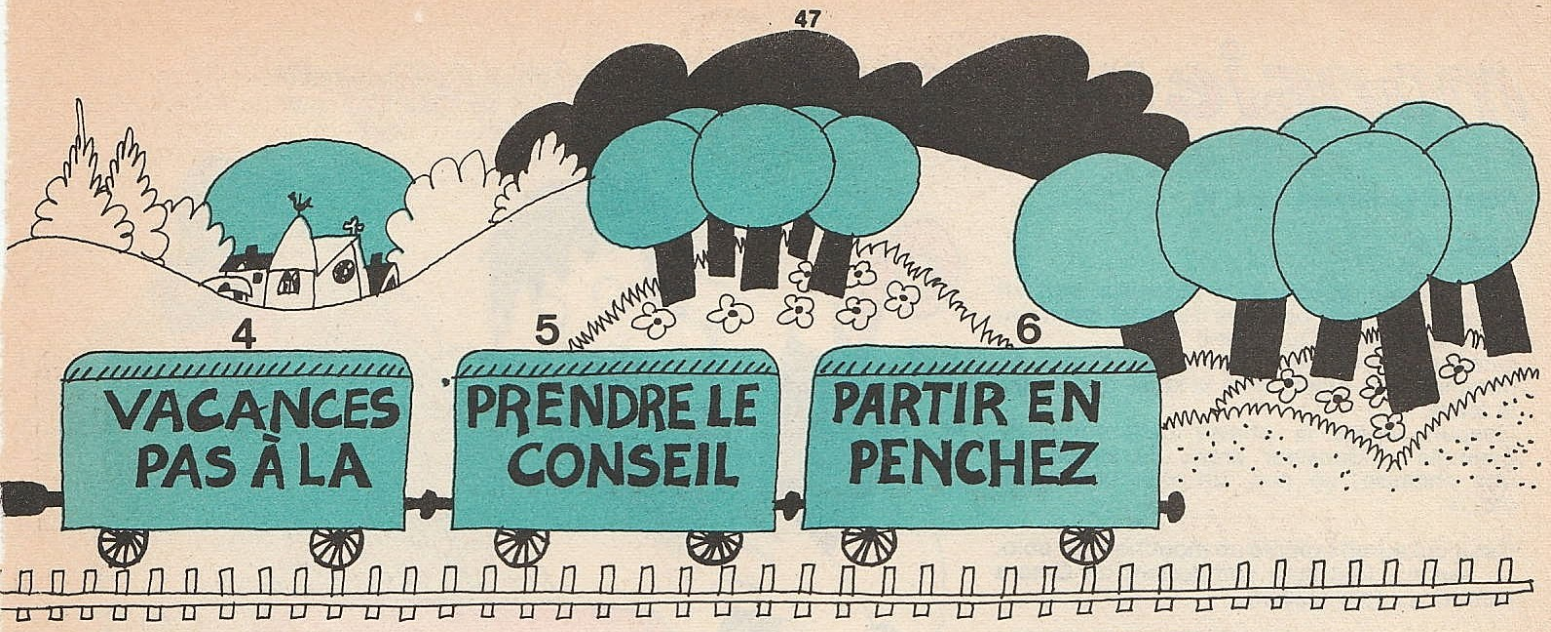
- Le meneur annonce la lettre en jeu. Le premier des joueurs qui a trouvé lance le nom : il a alors gagné 1 point.

- Si au bout d'un certain temps aucun joueur n'a trouvé de nom commençant par la lettre donnée (3 mn par exemple) le meneur annonce la lettre suivante.

- Si 2 ou plusieurs joueurs lancent un nom exact en même temps le point est annulé et la lettre remise en jeu, mais en ce cas il faut trouver un nom différent.

- L'alphabet terminé, chaque joueur compte ses points. Gagne celui qui en totalise le plus.



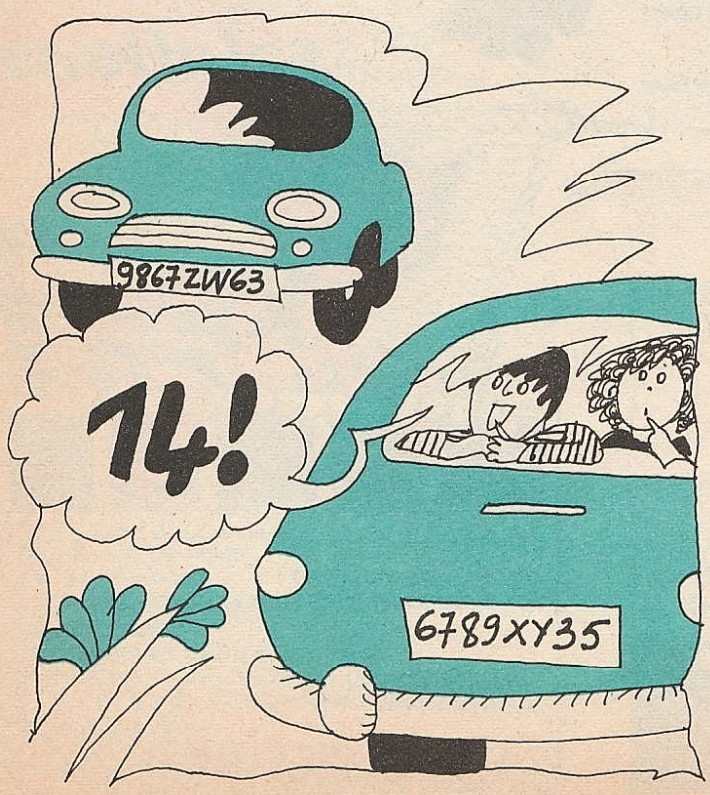


les plaques

Ce jeu consiste à observer les plaques d'immatriculation des voitures croisées sur la route. L'un des joueurs propose un chiffre, au hasard. C'est le total des chiffres figurant sur la plaque de la voiture rencontrée qui s'en rapproche le plus qui est gagnant.
Par exemple, si un joueur a donné 21, il peut gagner s'il aperçoit :

3141 BX 92

car 3 + 1 + 4 + 1 = 9 et 9 + 2 = 11 D'où un total de 20. L'idéal serait de rencontrer le total exact. Essayez ! Ce n'est jamais impossible....



4. J'ai deux pieds, deux bras, une tête ronde et je marche toujours sur la tête. Qui suis-je ?

5. Tu es ~~mon~~ maître tant que je ne suis pas sortie, mais sitôt sortie, je suis ton maître. Qui suis-je ?

déliez votre langue

... en prononçant les phrases ci-dessous, sans bafouiller !
Au bout de combien de fois y arriverez-vous ?

- Bonjour Madame Sans-Souci, combien ces six saucissons-ci ?
- C'est six sous, ces six saucissons-ci et c'est sept sous ces sept saucissons-là
- Merci Madame Sans-Souci, je prends ces six saucisses-ci, sans ces sept saucissons-là !

monsieur part en voyage

Nombre de joueurs : 2 à 10

REGLES

- Le meneur annonce : « Monsieur part en voyage. Dans ses bagages il ne met pas d'eau (ou pas de thé). Que met-il ?
Chaque joueur parle l'un après l'autre en nommant des objets sans la lettre o (ou sans la lettre T).
Chacun répète la phrase qu'il complète. Exemple : « Monsieur prend un cache-nez, une chemise, un pull, un slip, une veste, etc... »

Celui qui aurait nommé un mouchoir, un polo, un savon... tout nom comportant un O sera éliminé au tour suivant.

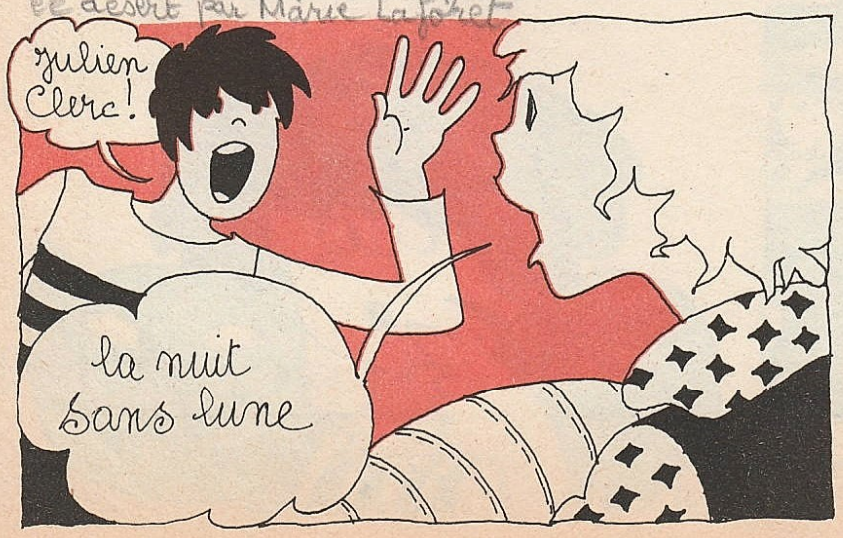
Autre exemple : si Monsieur ne met pas de thé dans ses bagages il peut prendre une chemise, un polo, un cardigan, des chaussures. Feraient perdre des mots comme : veste, gilet, tricot, chaussettes...

- Il est encore possible de dire que « Monsieur part en voyage, il peut passer (C) sur le quai, il n'a pas l'air (R) très pressé, etc.. »

- Avec un peu d'imagination et sans être trop rigoriste sur les jeux de mots, bien des lettres de l'alphabet peuvent être éliminées. L'interrogation finale est alors, tout simplement : « Que trouve-t-on dans sa valise ? ».

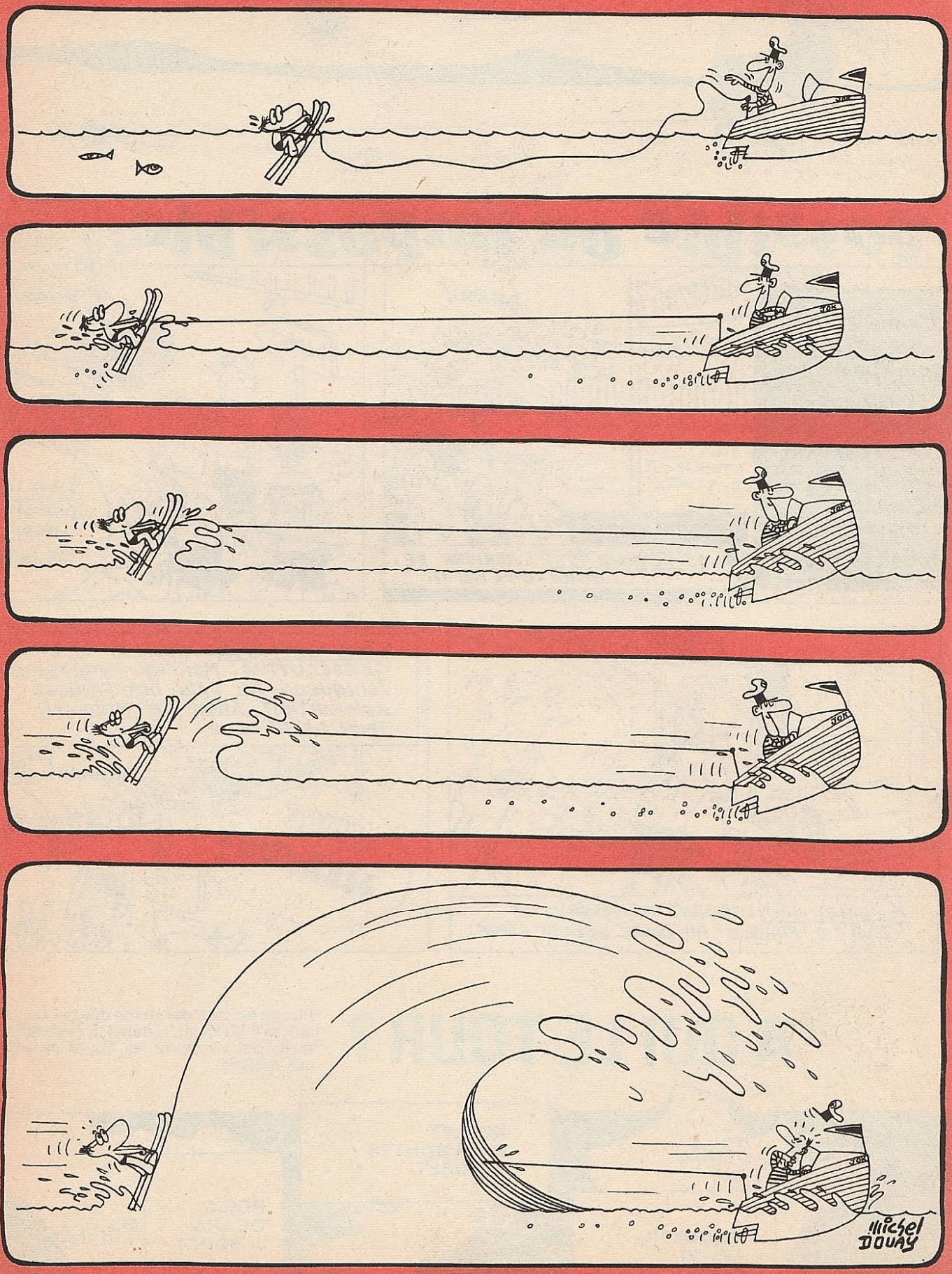
un film, un acteur ...et du rire!

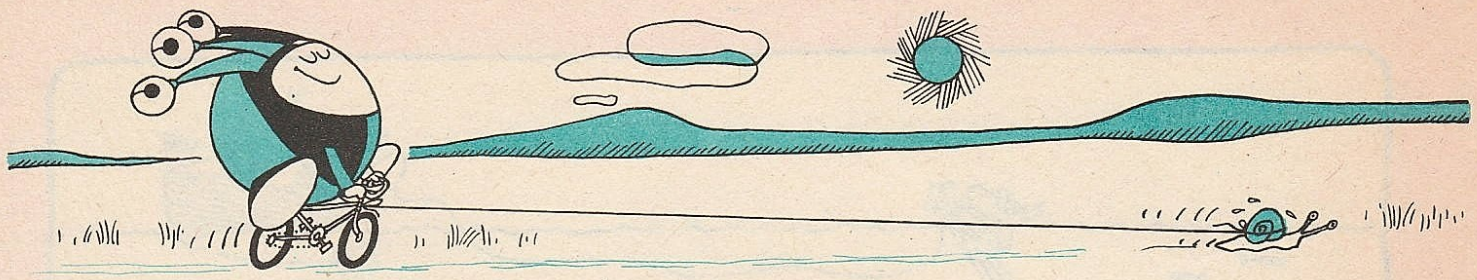
On peut jouer seul ou à plusieurs. Inventez des titres de films et cherchez qui pourraient en être les acteurs puis faites-les deviner.
Ainsi :
LA GRANDE LESSIVE pourra être interprétée par Isabelle MIR ou Guy LUX...
LA NUIT SANS LUNE par ... Julien Clerc
IL FAIT CHAUD par ... Hughes Aufray
COMMENT VOLER par ... Edith Piaf
LA GRANDE DESCENTE par ... Yves Montand
LA COURSE SANS OBSTACLE par ... Alain Barrière
etc... etc...



BON VOYAGE :
3 - 5 - 1 - 6 - 4 - 2 (Vous allez prendre le train pour partir ? Oui ! Alors un bon conseil « ne vous penchez pas à la portière)

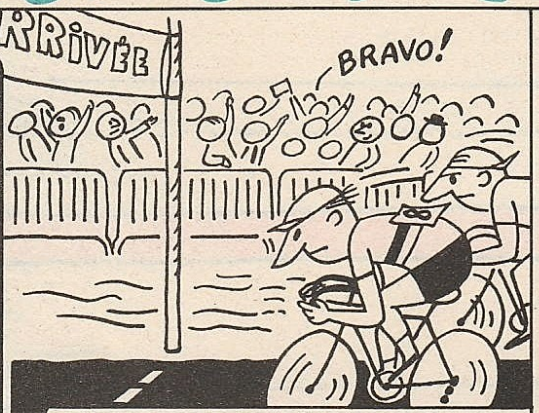
DEVINETTES :
1. Le porc sans P et sans C - 2. Des bœufs - 3. Le timbre-poste - 4. La brouette - 5. La parole - 6. La porte.


Michel
DOUAY

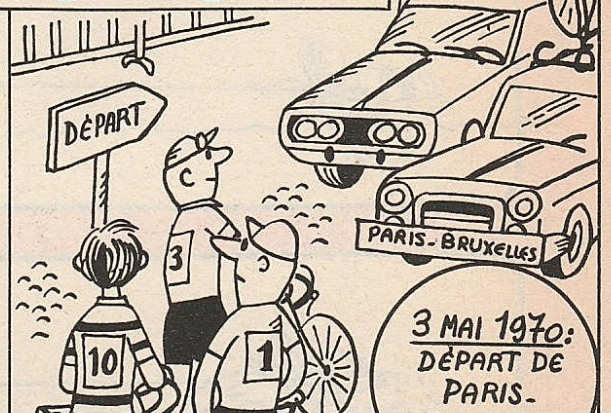


possible ou impossible:

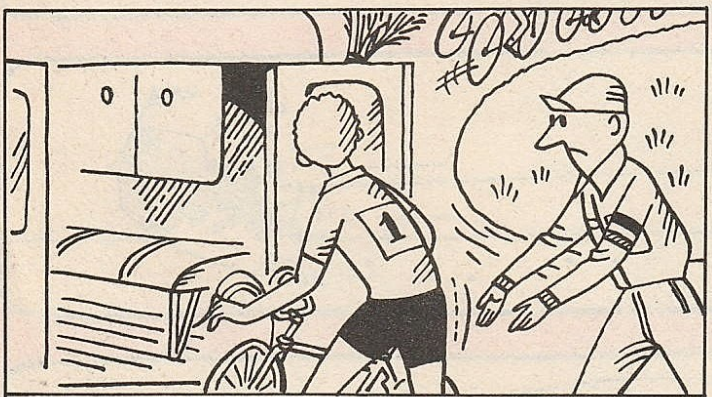
UN ANCIEN JOURNALISTE SPORTIF A DESSINÉ DE MÉMOIRE CES QUATRE SCÈNES. ONT-ELLES PU SE DÉROULER RÉELLEMENT AINSI ?



15 FÉVRIER 1955 : ARRIVÉE DE MILAN - SAN REMO.

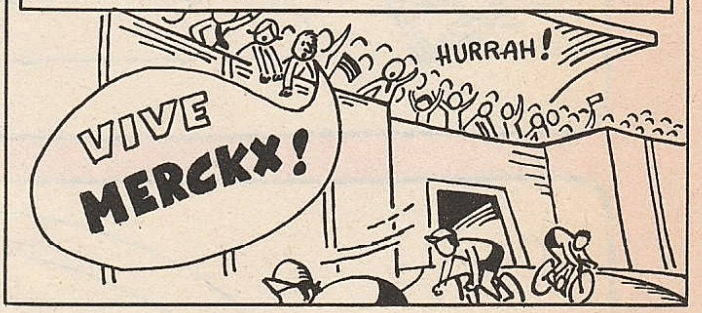


3 MAI 1970 : DÉPART DE PARIS - BRUXELLES.



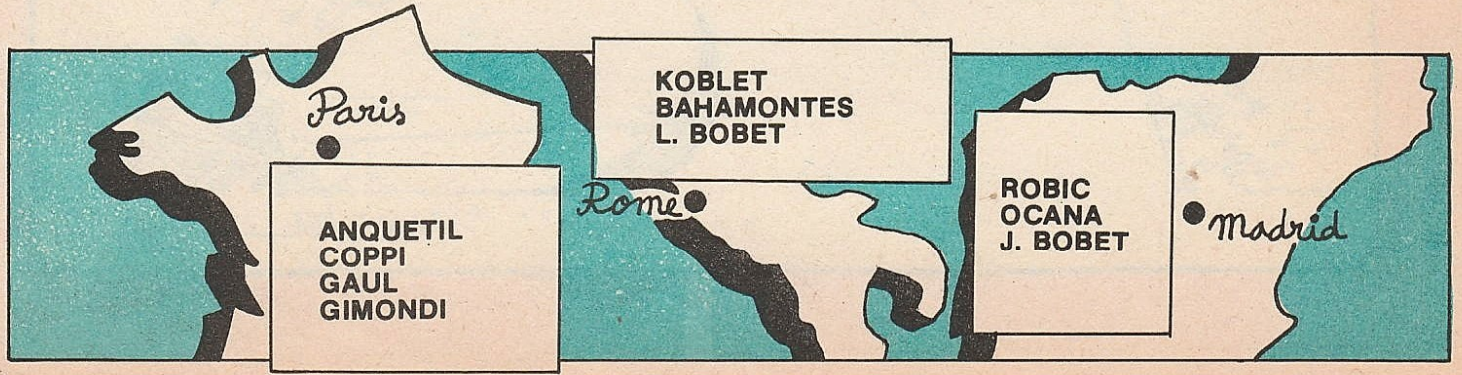
14 JUILLET 1961 : BOBET ABANDONNE LE TOUR DE FRANCE AU COURS DE LA 19e ÉTAPE.

23 JUILLET 1972 : POUR LA 4e ANNÉE CONSÉCUTIVE, MERCKX PÉNÈTRE EN VAINQUEUR AU PARC DES PRINCES REMPORTANT AINSI UN NOUVEAU TOUR DE FRANCE.



A QUI LE TOUR ?

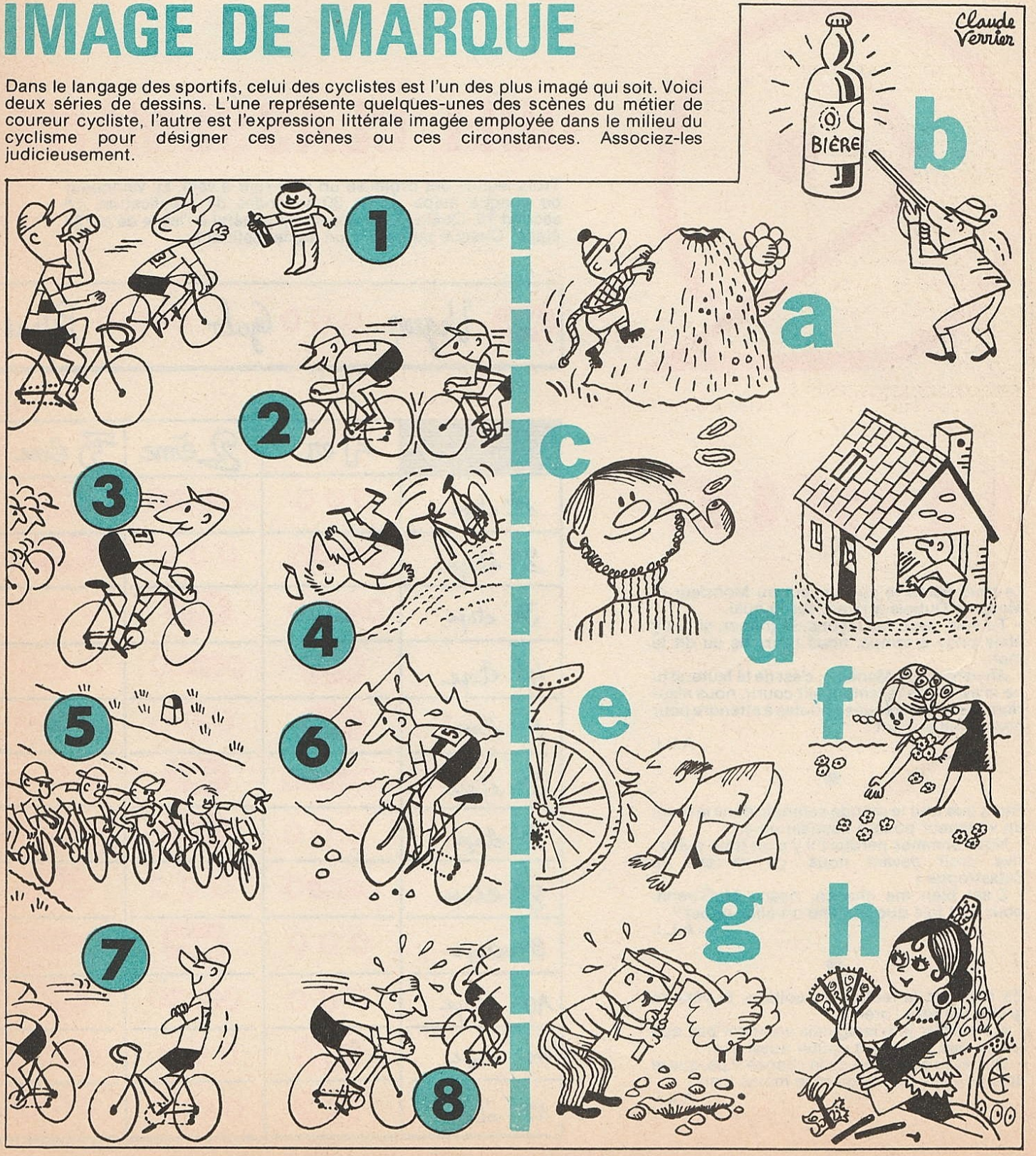
Placez en face des noms des dix coureurs les lettres F (France), I (Italie), E (Espagne), selon qu'ils ont remporté les Tours organisés par ces nations.



un vendredi à vélo

IMAGE DE MARQUE

Dans le langage des sportifs, celui des cyclistes est l'un des plus imagé qui soit. Voici deux séries de dessins. L'une représente quelques-unes des scènes du métier de coureur cycliste, l'autre est l'expression littérale imagée employée dans le milieu du cyclisme pour désigner ces scènes ou ces circonstances. Associez-les judicieusement.



SOLUTIONS P. 73

HUMOUR

Le train démarre au moment où Monsieur et Madame Dubois arrivent sur le quai.
- Tu vois, avec tes façons de traîner, si tu t'y étais prise à temps, nous l'aurions eu dit le mari.
- Ah pardon, dit Madame, c'est de ta faute, si tu ne m'avais pas tellement fait courir, nous n'aurions eu que quelques minutes à attendre pour prendre le suivant !

A.L.I.

●

Alors que tout le monde somnole dans le train, un voyageur pousse soudain un cri :
- Nous sommes perdus ! Il y a un train qui arrive droit devant nous, ça va être la catastrophe !
- C'est bien ma chance, ricane McGwenn, pour une fois que j'achète un aller-retour !

A.L.I.

●

En recevant la facture du collège, le père se gratte derrière l'oreille.
- Ma parole, je n'imaginais vraiment pas que les études pouvaient coûter aussi cher !
- Oui, et tu as encore de la chance P.pa, que je sois de ceux qui étudient le moins bien !

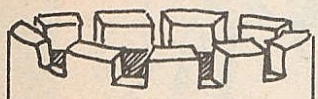
A.L.I.

QUEL CLASSEMENT ?

Trois jeunes ont organisé un mini-tour à vélo. Le vainqueur de chaque étape gagne 30 secondes de bonification. Le second 10. Quel est le classement général à l'issue de la 12e étape. Chaque coureur a un signe distinctif :

	1er	2ème	3ème
1ère étape	○○○	○—○	—
2e étape	○—○	○○○	—
3e étape	○—○	—	○○○
4e étape	—	○—○	○○○
5e étape	—	○○○	○—○
6e étape	○—○	—	○○○
7e étape	○○○	—	○—○
8e étape	○—○	○○○	—
9e étape	○○○	—	○—○
10e étape	○○○	○—○	—
11e étape	—	○○○	○—○
12e étape	—	○—○	○○○

SOLUTIONS P. 73



A PROPOS DE TOUR

Le gardien de cette tour a plus d'un tour dans son sac. Il vous propose sans détours ni contours inutiles de remplir une à une les petites tours. Vous pourrez lire alors des expressions très connues. Pour y parvenir, voici 9 définitions :

TOUR

TOUR

TOUR

TOUR

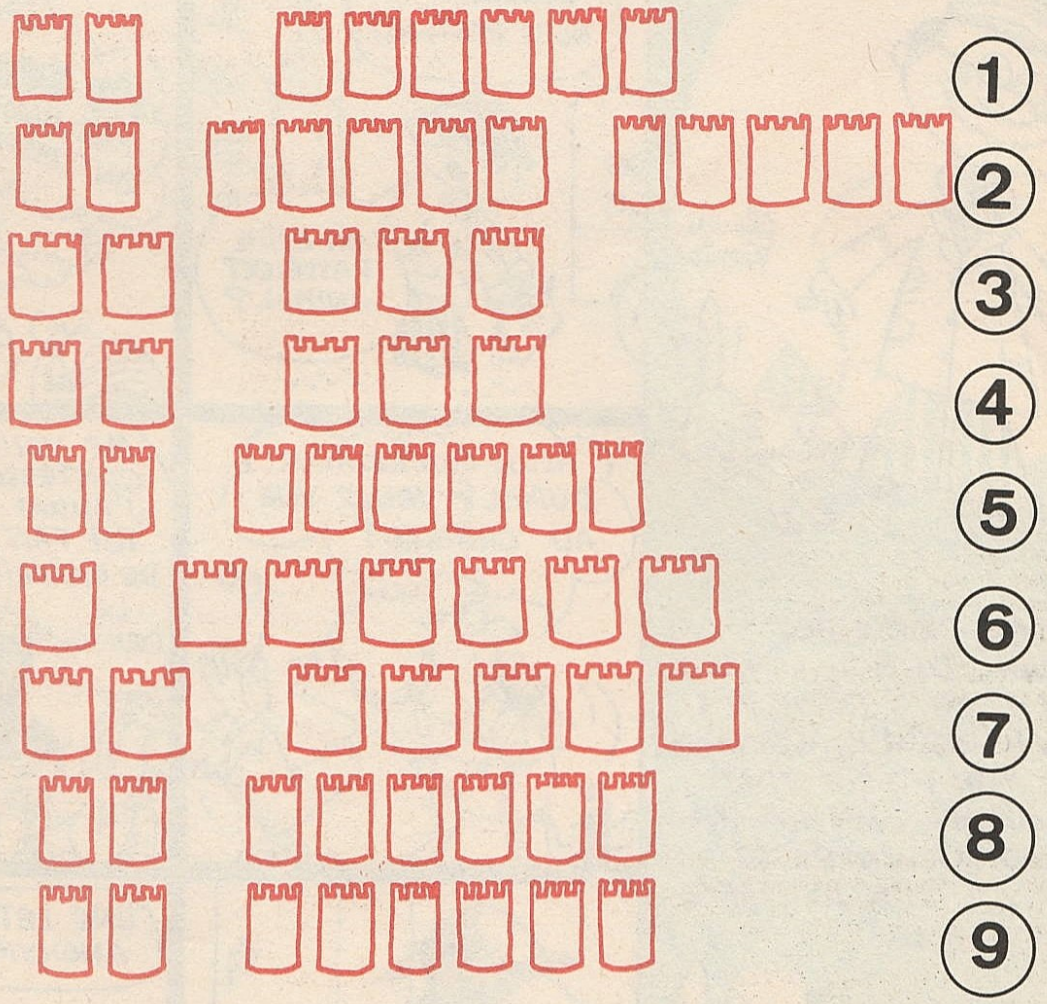
TOUR

TOUR

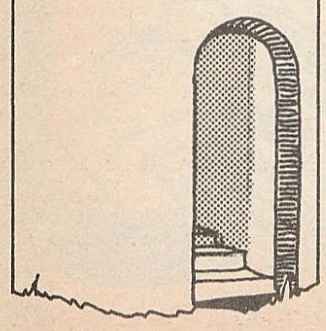
TOUR

TOUR

TOUR

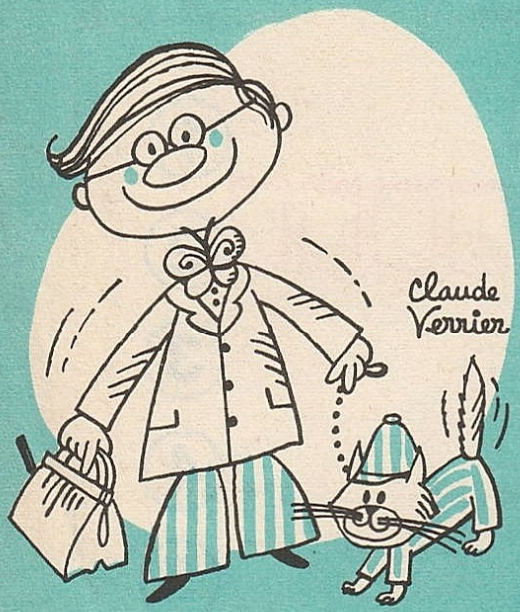


1. Fait par les Compagnons
2. Propre aux prestidigitateurs
3. Fourrure qui tient chaud
4. Visez le trou et donnez-en un
5. Promenade digestive
6. Retraite inaccessible
7. Belle victoire pas facile
8. De 7 h 33 à 19 h 33
9. Les enfants aiment ça.

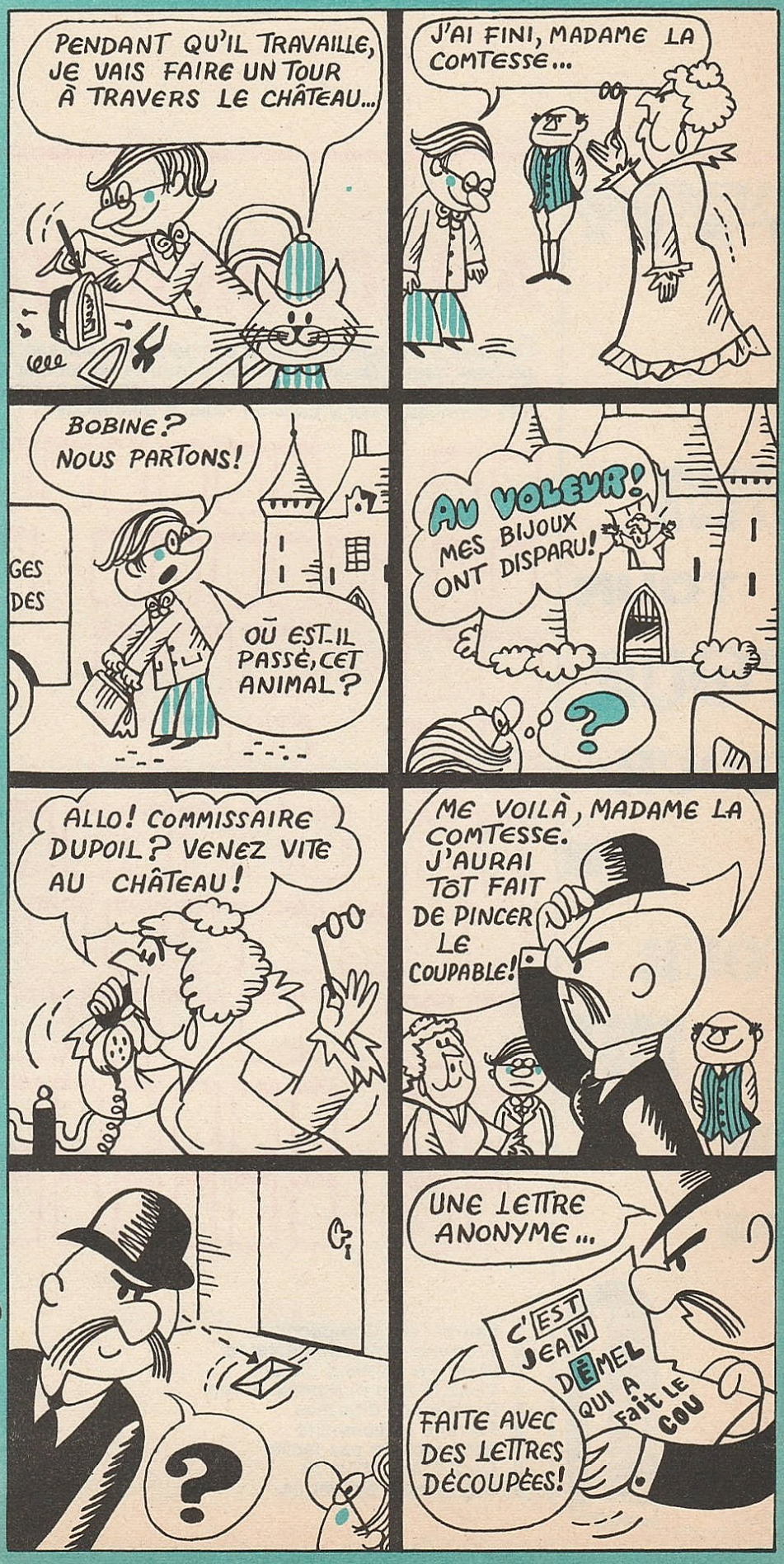


Une énigme humoristico*policière

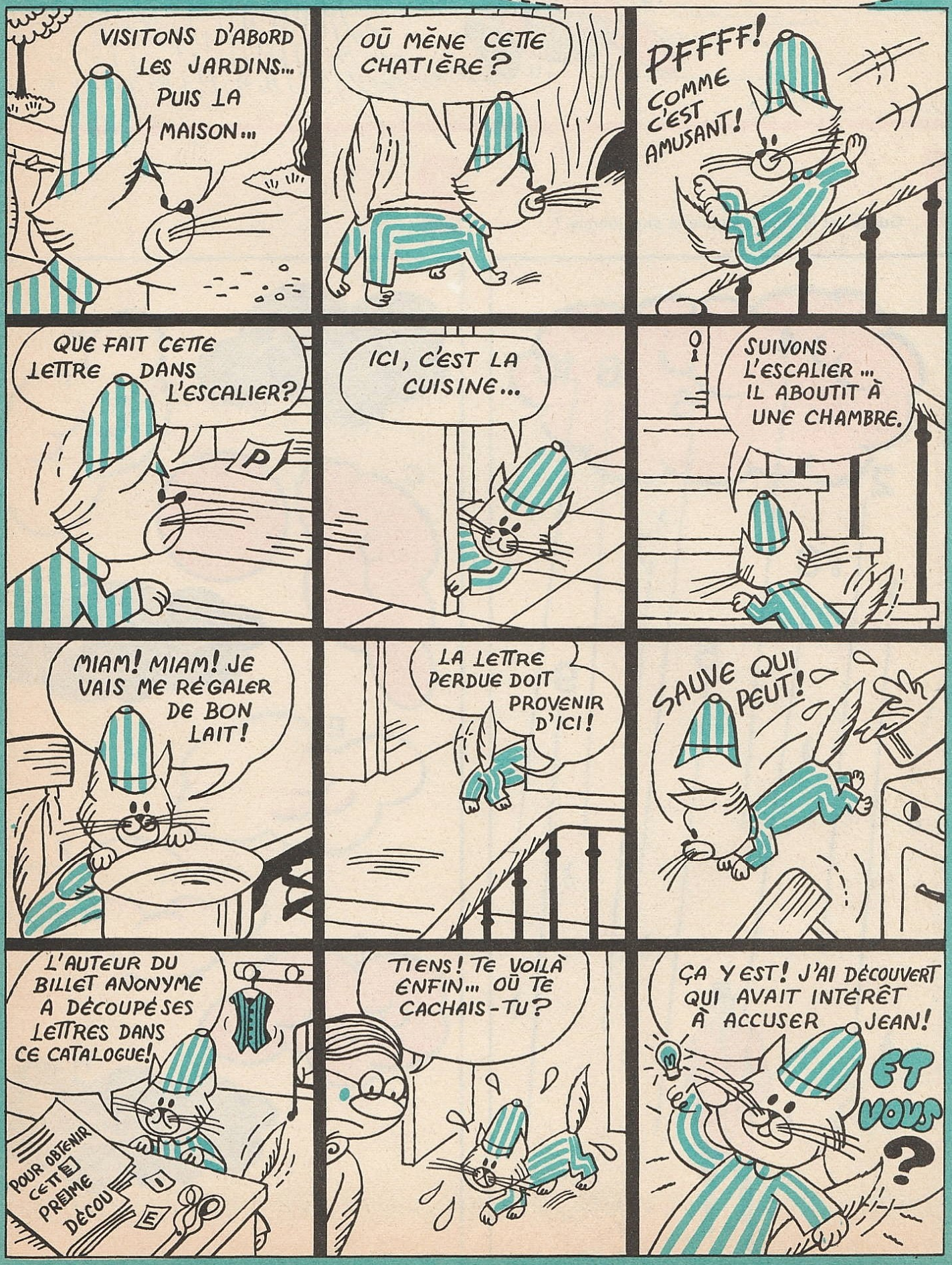
Jean Démel et Bobine (chat policier)



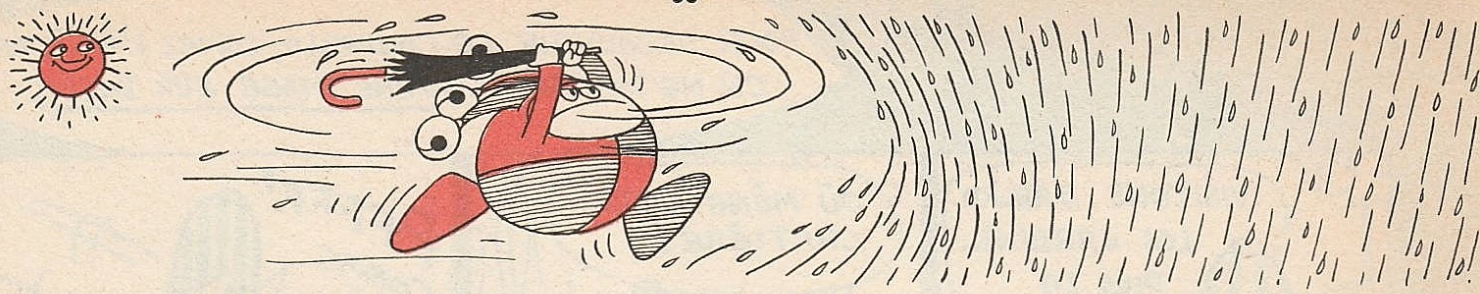
Je me présente: Jean Démel, dépanneur en fers à repasser. Aujourd'hui, accompagné de mon fidèle chat Bobine, je travaille chez la comtesse de La Tour-du-Maine-Montpar.



Solution : POUR DÉCOUVRIR LE COUPABLE, SUIVEZ L'HISTOIRE EN NE RETENANT QU'UNE IMAGE SUR DEUX.

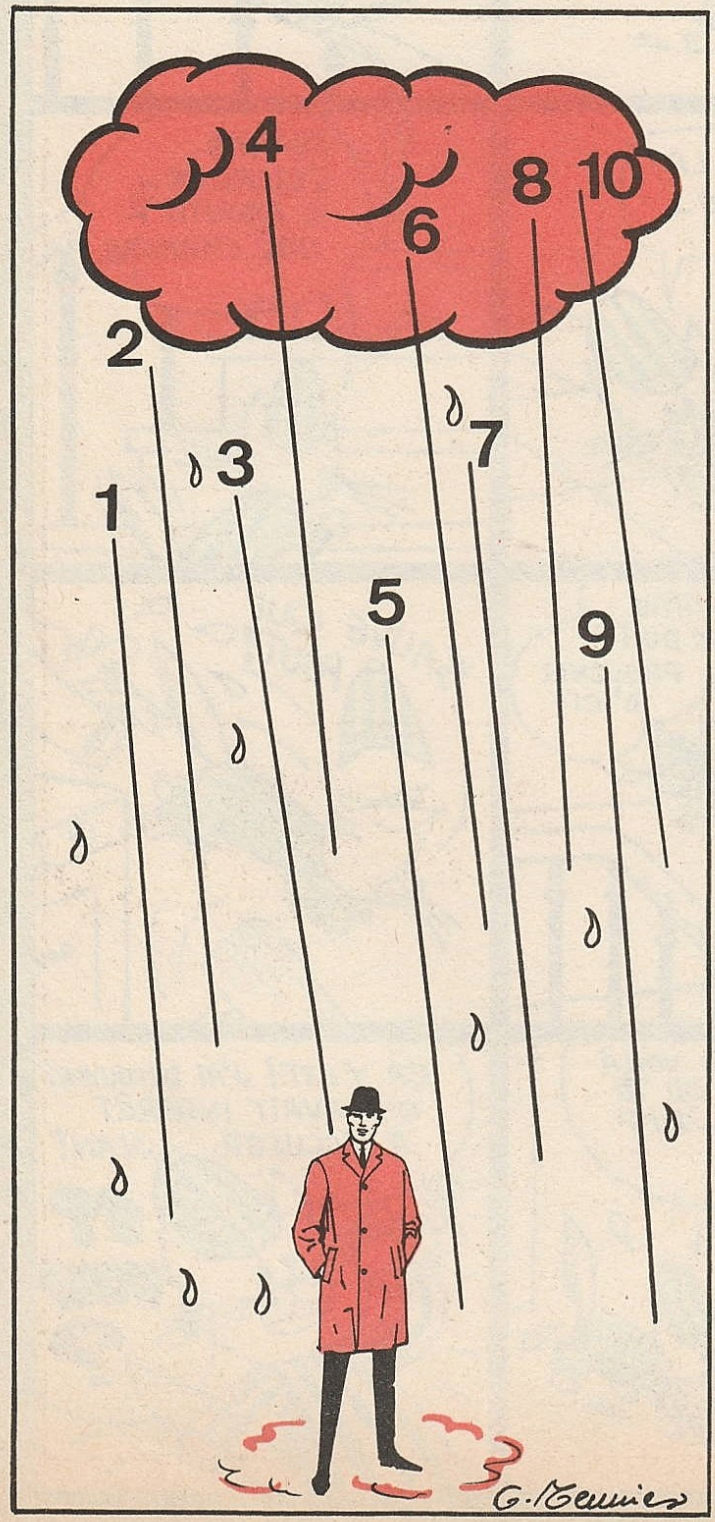


SOLUTIONS P. 74

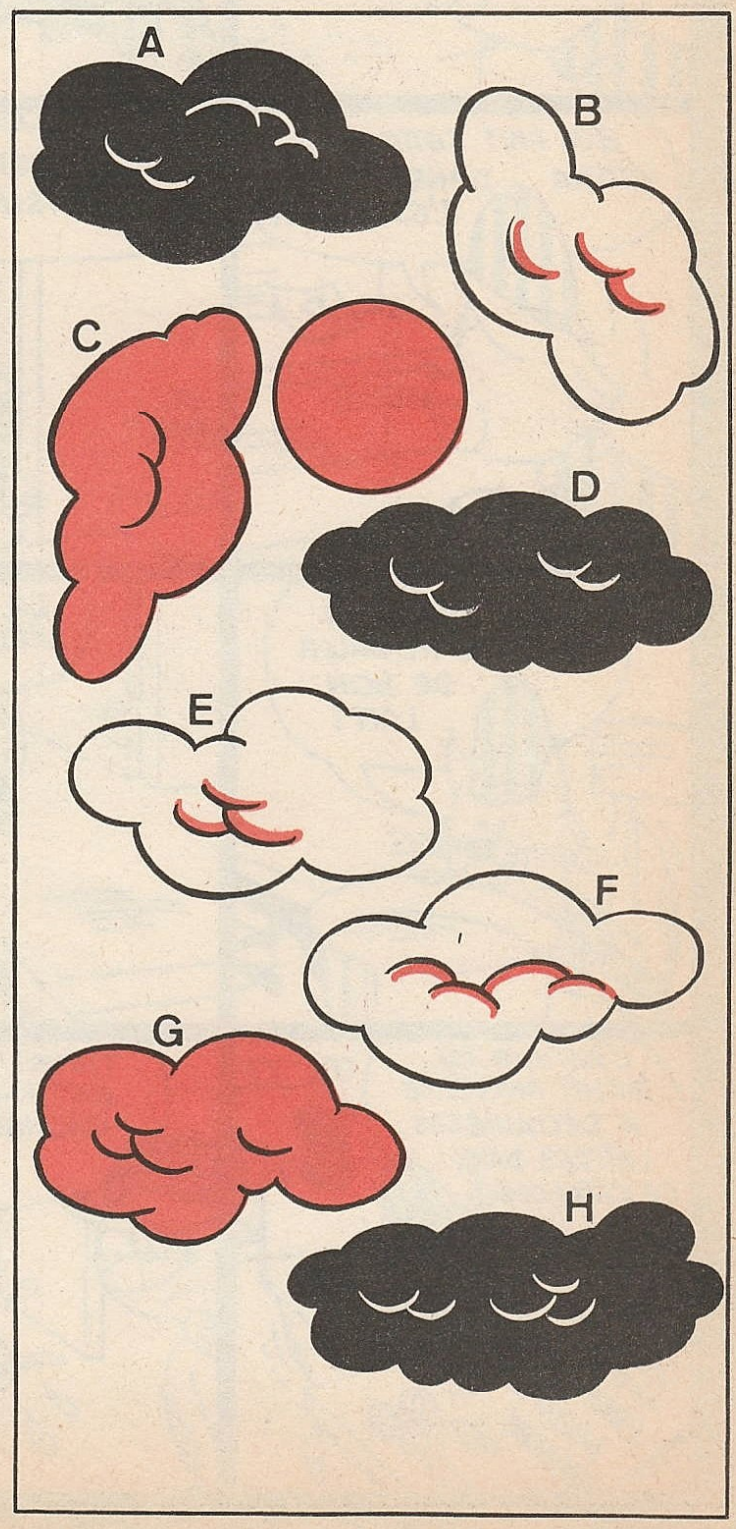


1

Quelle est la ligne de pluie la plus longue ?



2



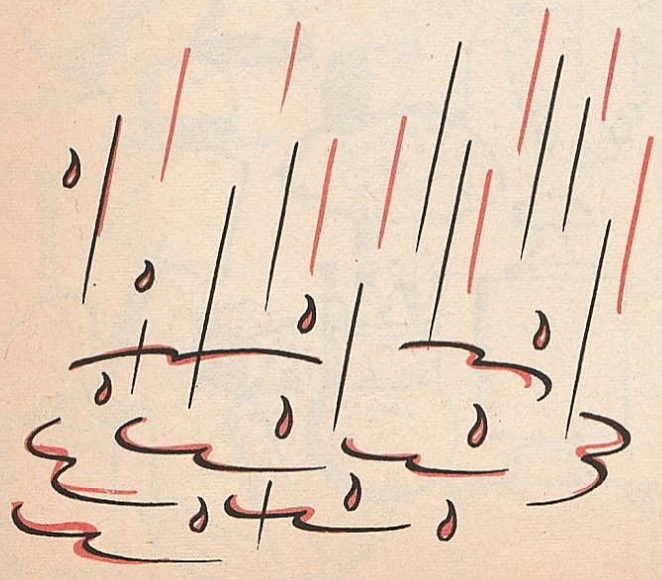
un samedi sous la pluie

SOLUTIONS P. 73

3

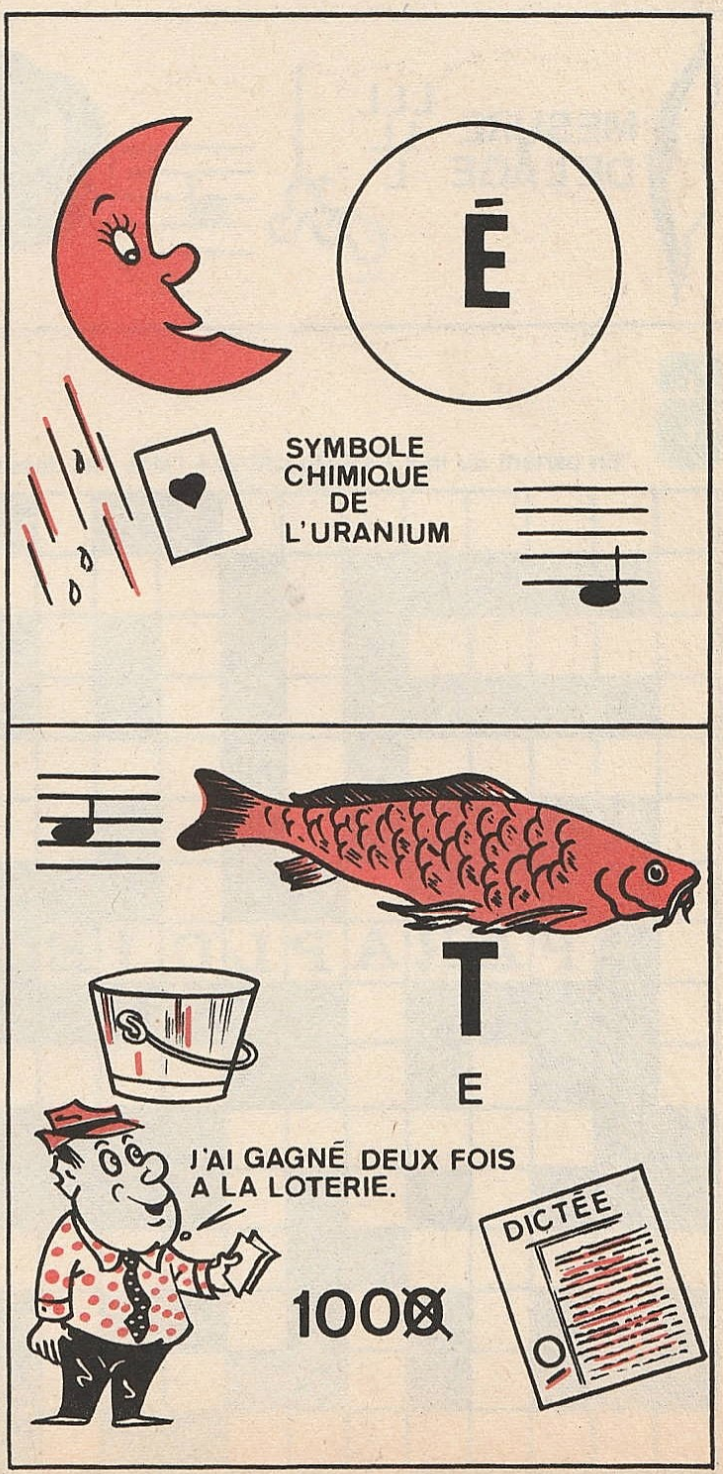
Ci-dessous 11 mots bien étranges. Chacun de ces mots évoque des genres de pluie... Pour retrouver ces mots, remettez dans le bon ordre les lettres.

1. GAUNE
2. ROEGA
3. EDOEN
4. EGERL
5. DORTANE
6. LEBOUGIE
7. EMEPTET
8. OSUMONS
9. RAGIN
10. VERASE
11. UIRGANO



4

2 dictons qui parlent de pluie sont cachés dans ces rébus. Trouvez-les.

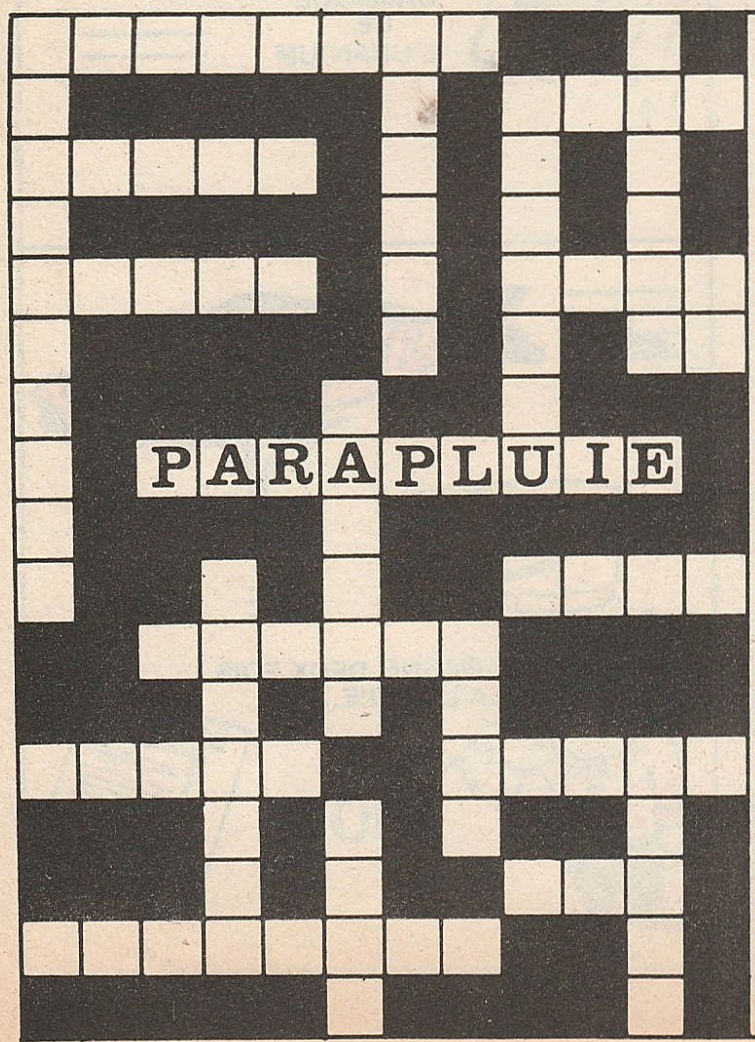


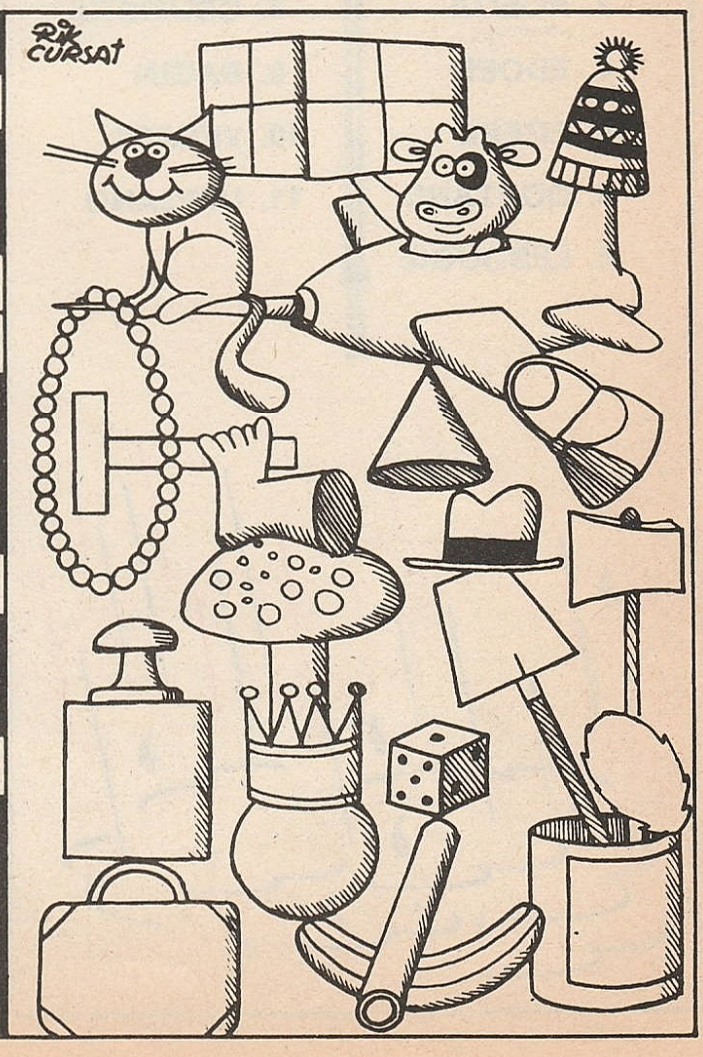
5 REBUS

G. Meunier

6

En partant du mot PARAPLUIE et à l'aide des dessins remplissez les cases blanches.





SOLUTIONS P. 73

7 LA GALERIE DES VEDETTES

Chantons sous la pluie avec des vedettes de la chanson... Il y a 16 vedettes dans les cases et 1 dans la grille.
Pour les trouver :
Sous chaque chiffre écrivez la lettre de l'alphabet correspondante en sachant que A = 1, B = 2, C = 3, D = 4, E = 5 etc...
Complétez en prenant les lettres qui manquent dans la grille (chaque lettre prise doit être barrée)
Une fois tous les noms de vedettes trouvés, il vous restera dans la grille des lettres qui vous permettront de trouver la 17e vedette.

	1		1

1		6	18	1	

1		14	1			21	18

2	5		1		

	1		9		1

4		19	20	5	

	18	1	14		15		19

18		14		15

		1	18	11

	1		14	19	2		18	7

	5	18	14	1	14		5

3		1		6		18	20

	1	18		1	14

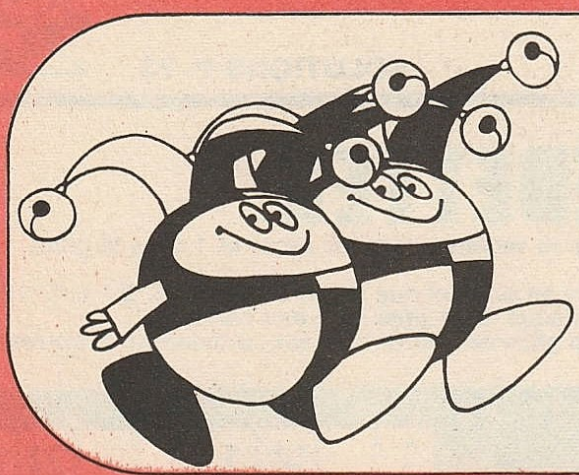
	1	14	9

18			19	19		19

19		9		5		12

F	D	B	Z	H	T	G
R	C	C	I	V	U	F
O	I	Y	L	I	C	A
M	S	U	S	U	V	O
O	L	D	O	V	E	U
D	N	G	M	L	D	D
L	L	L	Ø	S	I	T

une bonne nouvelle pour tous les lecteurs: le 1er album "joker" vient de paraître !...



Les 3 premiers numéros de

joker

(octobre, novembre et décembre 1975) reliés, présentés sous couverture cartonnée illustrée en couleurs.

Plus de 150 jeux différents pour jouer seul ou à plusieurs: mots croisés, jeux de société, concours, humour, énigmes, astuces, jeux tests, défis, idées pour les loisirs, etc...

Si vous venez de vous abonner...
Si vous achetez "JOKER" depuis peu...
Si vous désirez compléter votre collection...

Voilà l'occasion de vous procurer, pour 15 F seulement, les premiers numéros de votre revue.

Pour vous procurer cet album, adressez-vous à votre libraire ou commandez-le directement en remplissant le bon ci-dessous que vous retournerez à : FLEURUS 31, rue de Fleurus 75260 PARIS CEDEX 06

BON DE COMMANDE ALBUM joker N° 1

NOM ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Désire recevoir **l'album "JOKER" N° 1.**
Ci-joint, dans la même enveloppe, la somme de 15 F par (fais une croix dans la case choisie ☒)

☐ chèque bancaire barré à l'ordre de Fleurus Paris
☐ virement postal (3 volets) } à l'ordre de FLEURUS
☐ mandat-lettre } c.c.p. 414-72 PARIS

E	CB	T	VP	M	TP	

(Evitez le mandat-carte qui ne peut être joint.)

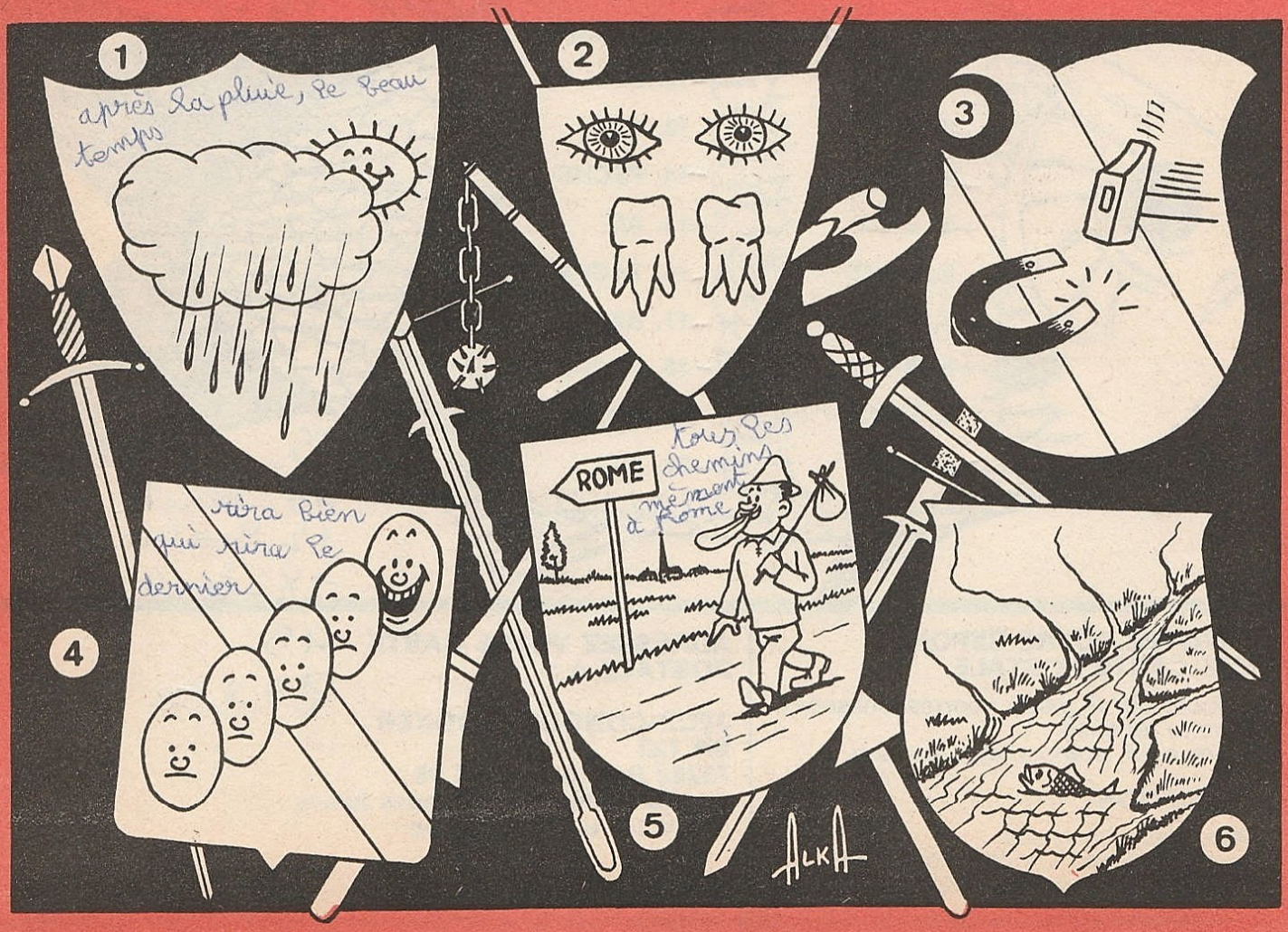
Date ..... Signature :

Cette offre est réservée à la France Métropolitaine.

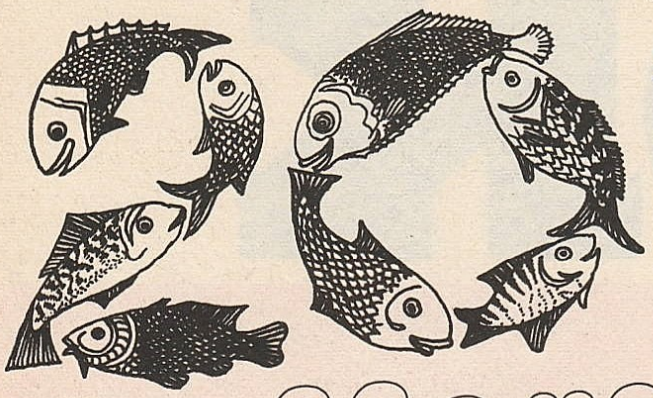
jok DIMANCHE

6 PROVERBES

Regardez les dessins placés dans chaque écusson et vous les trouverez...



JEU CONCOURS

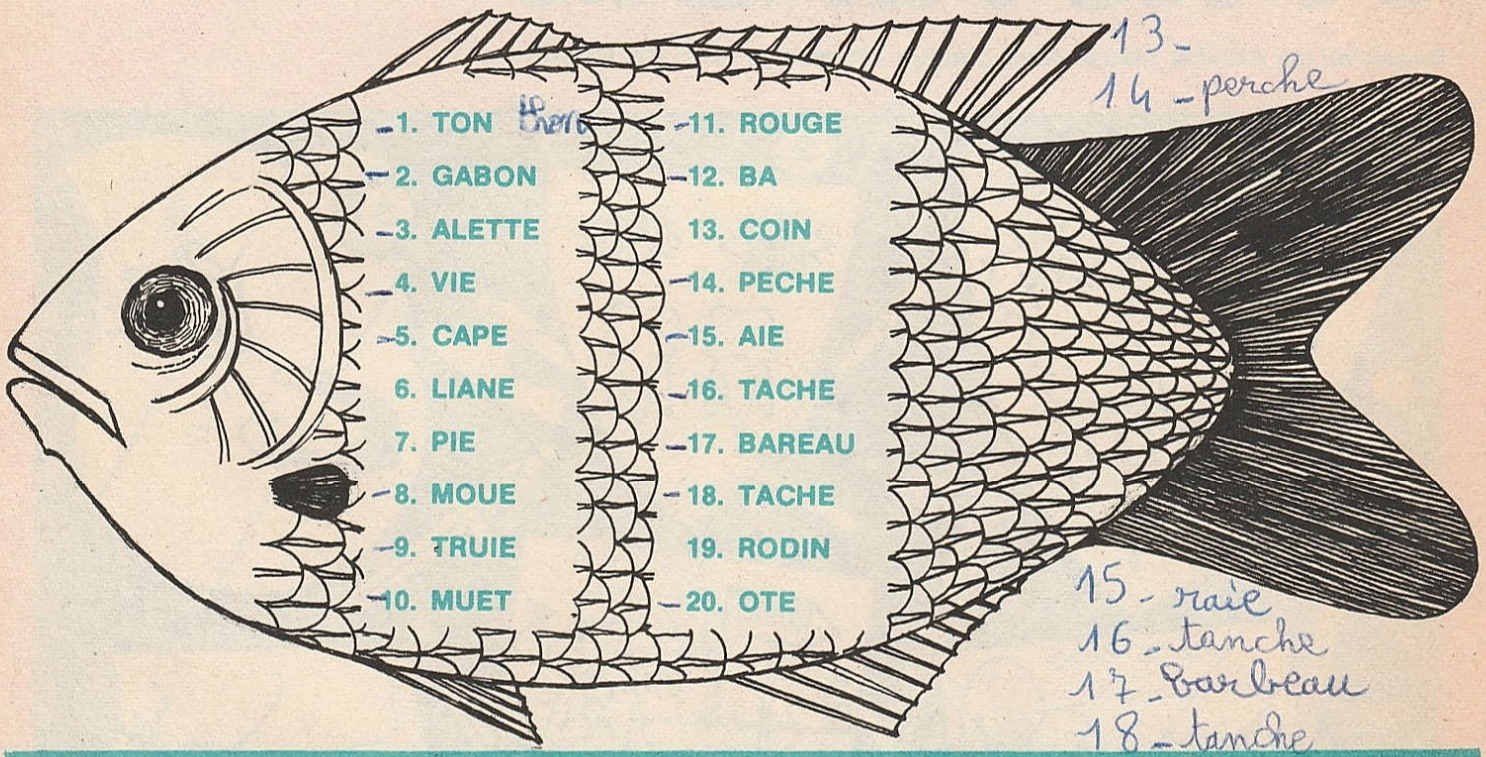


POISSONS

Voici une liste de 20 mots
Ajoutez à chaque mot 1 ou 2 consonnes (sans changer l'ordre des lettres du mot) et vous obtiendrez les noms de 20 poissons
Exemple : A « TON » ajoutez « H » et vous aurez THON

~~Gabon~~
Liane
pie
coin
rodin

1 - thon
2 - gardon ~~gardon~~
3 - ablette
4 - vive
5 - carpe
6 -
7 -
8 - ~~moule~~ morue
9 - truite
10 - mulet
11 - rouget
12 - bar
13 -
14 - perche
15 - raie
16 - tanche
17 - barbeau
18 - tanche
19 -
20 - lotte



ENVOYEZ VOTRE REPONSE SUR CARTE POSTALE

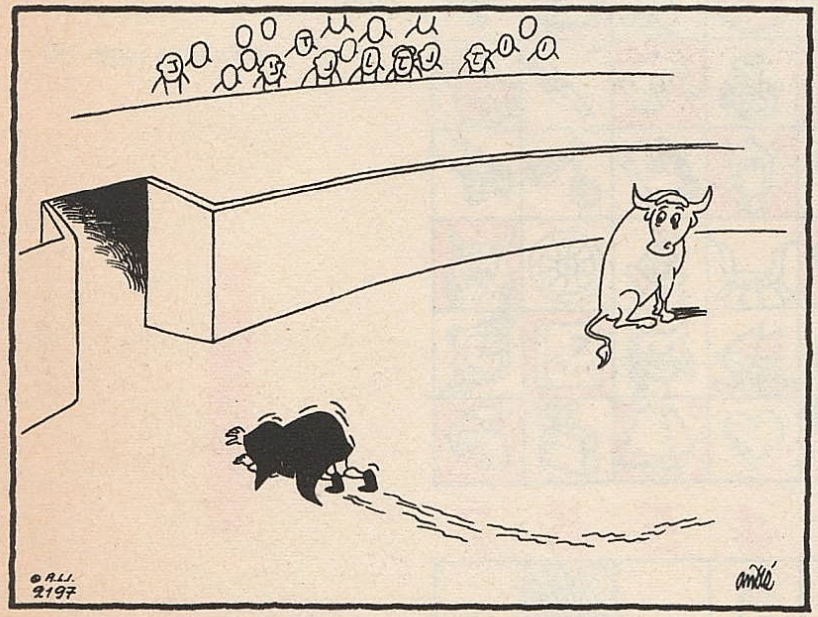
Indiquez sur la partie « corresponsance »
1) votre réponse
2) vos nom, prénom, âge, adresse.

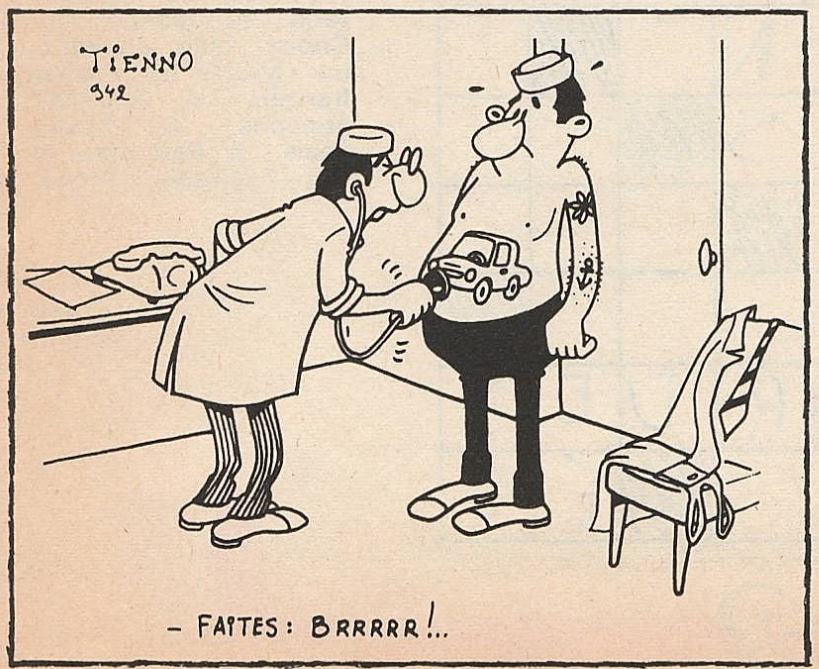
ATTENTION

Date limite des envois :
Pour la France : Lundi 2 Août 1976
Pour les autres pays : 30 Octobre 1976

ADRESSEZ VOTRE CARTE POSTALE A :

JEUX-CONCOURS JOKER
BP 122
75262 PARIS CEDEX 06
Les 50 premières réponses justes recevront un lot-surprise





joker

Des jeux ▸▸▸ des énigmes
des mots croisés ▸▸▸
des idées de collections
de l'humour ▸▸▸ des gags ▸▸
▸▸▸ Joker c'est jouer ▸▸▸
la grille des vedettes ▸▸▸
des devinettes ▸▸▸ des jeux

Pour recevoir joker pendant 1 an (12 numéros) abonnez-vous au moyen du bon ci-dessous.

joker

Bon d'abonnement
à retourner à :
FLEURUS - 31, rue de Fleurus
75260 PARIS CEDEX 06

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

C P ..... Ville .....

Je désire m'abonner à JOKER pour 1 an (12 numéros) à partir du numéro de ..... (indiquez le mois) et joins dans la même enveloppe (1) la somme de 66,00 F par :

☐ mandat-lettre
☐ virement postal 3 volets
} à l'ordre de FLEURUS c.c.p. 1223-59 PARIS

☐ chèque bancaire barré à l'ordre de FLEURUS (évitez le mandat-carte qui ne peut être joint)

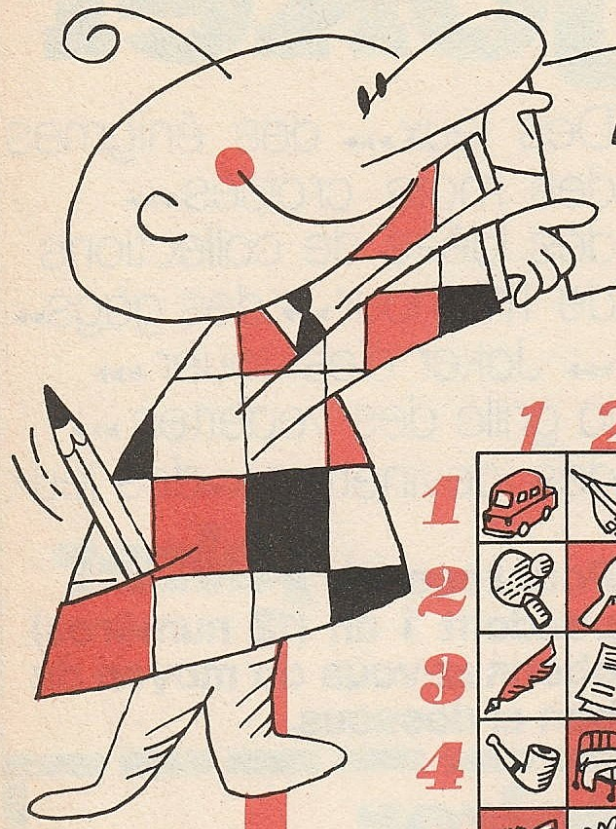
Date ..... Signature :

(1) Seules seront servies les commandes accompagnées de leur paiement.

JOK

E	CB	T	VP	M	TP	

UN JEU DE CRUCIBUS

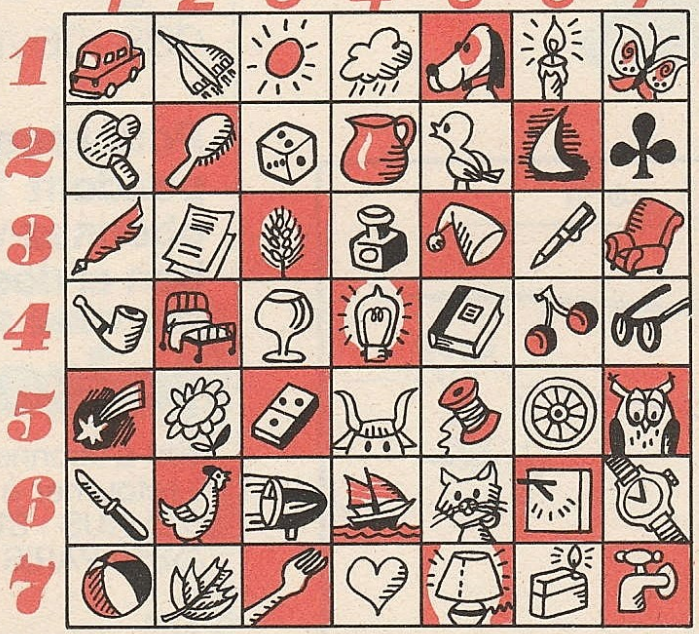


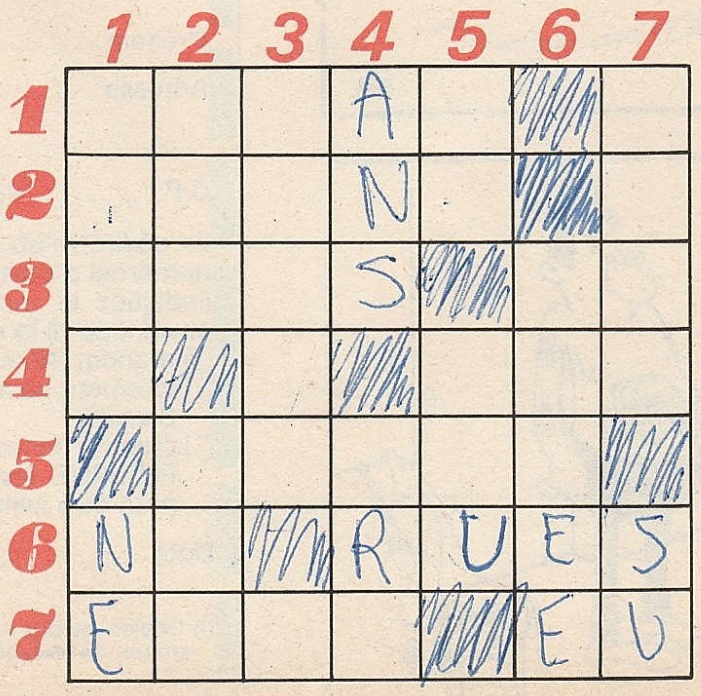
NOIRCISSONS LES CASES !

1

Dans cette page se trouve un mot croisé accompagné de ses définitions. Mais tel qu'il est, il est infaisable ! Car aucune case noire n'est indiquée. Pour découvrir la place des cases noires, noircissez sur la grille du haut chaque objet se rapportant à la NUIT. Vous obtiendrez ainsi 9 cases noires. Reportez-les, suivant les places exactes qu'elles occupent, sur la grille du bas. Et en avant pour faire le mot croisé !

(solutions page 74)





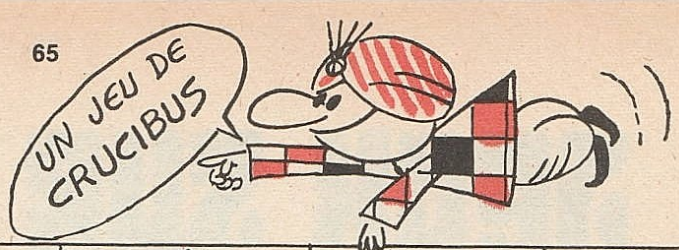
HORIZONTALEMENT :
1. Prénom romain - 2. Sert au cordonnier - 3. Brilles ; exprime le mépris - 4. Se fait à deux - 5. Effrois - 6. Affirmation enfantine ; pour circuler - 7. Prophète ; possédé.

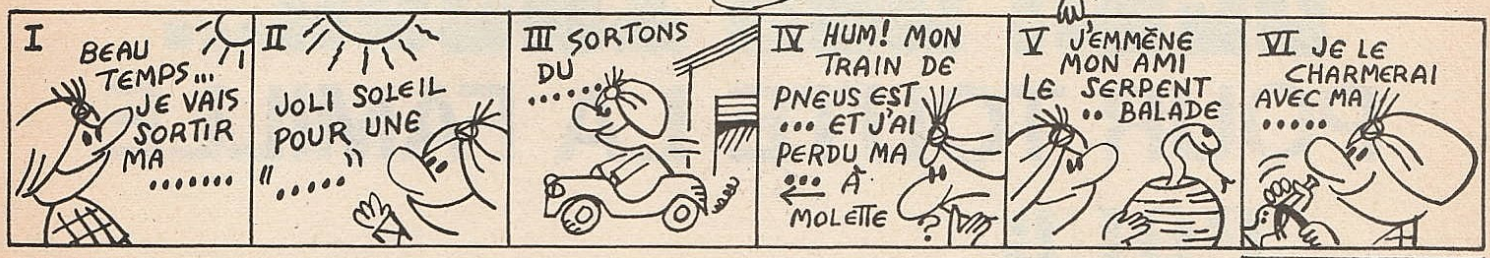
VERTICALEMENT :
1. Partie du bateau ; venu au monde - 2. Choisi ; pieu aiguisé à un bout - 3. Fleuve français - 4. Années ; aurochs - 5. Note ; épais - 6. Part dans le ciel - 7. Vivacité ; appris.

Claude Verrier

2

SANS DEFINITIONS





HORIZONTALEMENT

VERTICALEMENT

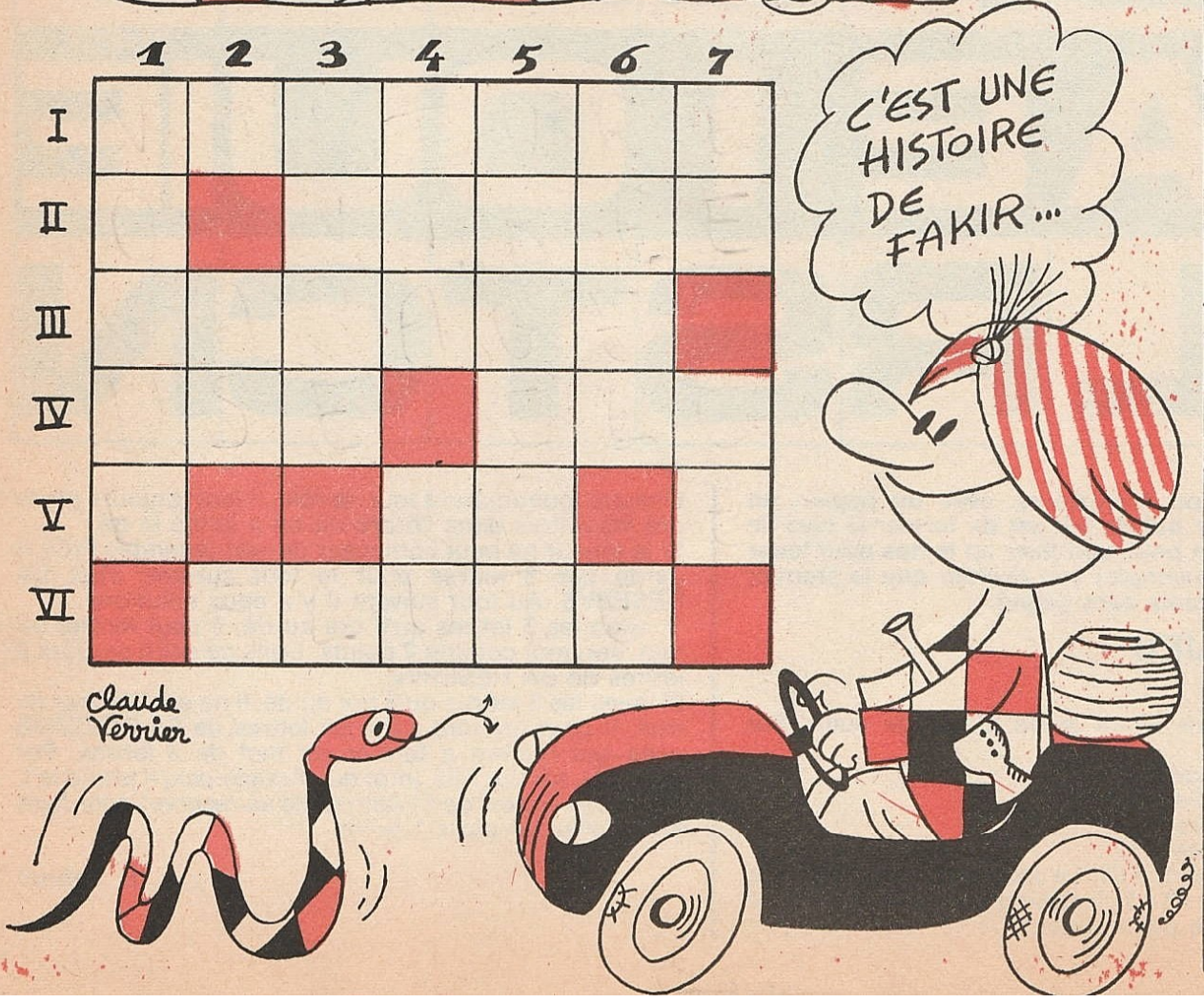
Crucibus a inventé des mots croisés sans définitions ! C'est grâce à l'histoire en bande encadrant la page que vous trouverez les mots pour remplir la grille. Dans les phrases dites par Crucibus, il manque des mots. Ce sont ces mots qui sont à placer dans la grille (le nombre de points indique le nombre de lettres).

HORIZONTALEMENT, vous placerez les mots des dessins I, II, III, IV, V, VI

VERTICALEMENT, vous placerez les mots des dessins 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.

Quand le mot manquant est souligné d'une flèche, cela indique qu'il doit être inscrit à l'envers dans la grille.

Solutions page 74



JEUX SUR TABLE...

POUR TOUTE LA FAMILLE

POUR TOI, MOI, NOUS TOUS

JEU DE MOTS

	■	■	■	■	■	■
1er DÉ	B	F	L	M	S	T
2e DÉ	A	E	I	O	U	E
3e DÉ	L	R	S	T	C	N

On y joue seul ou à plusieurs, avec du papier, un crayon, un dé. Le but du jeu est de former le plus de mots possible. On peut, soit fixer un temps pour jouer (10 minutes par exemple) soit décider que le premier qui atteindra 20 mots aura gagné.

REGLE DU JEU

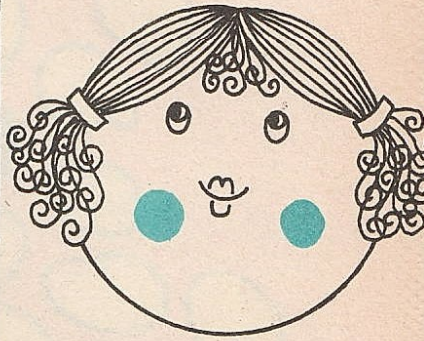
Le premier joueur lance le dé 3 fois de suite. Par exemple :
2 - 3 - 6. Ce qui donne :
1er dé : la 2e lettre = F
2e dé : la 3e lettre = I
3e dé : la 6e lettre = N
Ce qui donne le mot FIN. Le joueur marque 2 points
S'il avait lancé : 2 - 3 - 5, il aurait obtenu le mot FIC, qui n'existe pas, donc pas de point.

Chaque joueur joue à tour de rôle. Il faut toujours prendre les lettres dans l'ordre où on a lancé le dé.
Si le joueur ne peut composer de mot (exemple FIC), il garde ces 3 lettres pour le tour suivant, c'est SA RESERVE. Au tour suivant il y a deux solutions :
1) avec les 3 lettres qu'il tire au dé, il peut former un mot, son mot compte 2 points. Dans ce cas il perd les 3 lettres de SA RESERVE.
2) avec les 3 lettres qu'il tire au dé, il ne peut former de mot. Il peut prendre dans les lettres de SA RESERVE celle qui l'aidera à former un mot de 3 lettres. Par exemple, s'il tire FEL (mot qui n'existe pas) il prend le L de FEL et se sert de FI (lettres de sa réserve) pour faire FIL. Il marque alors 1 point.

B. Lebrun

COMBAT DE CORS

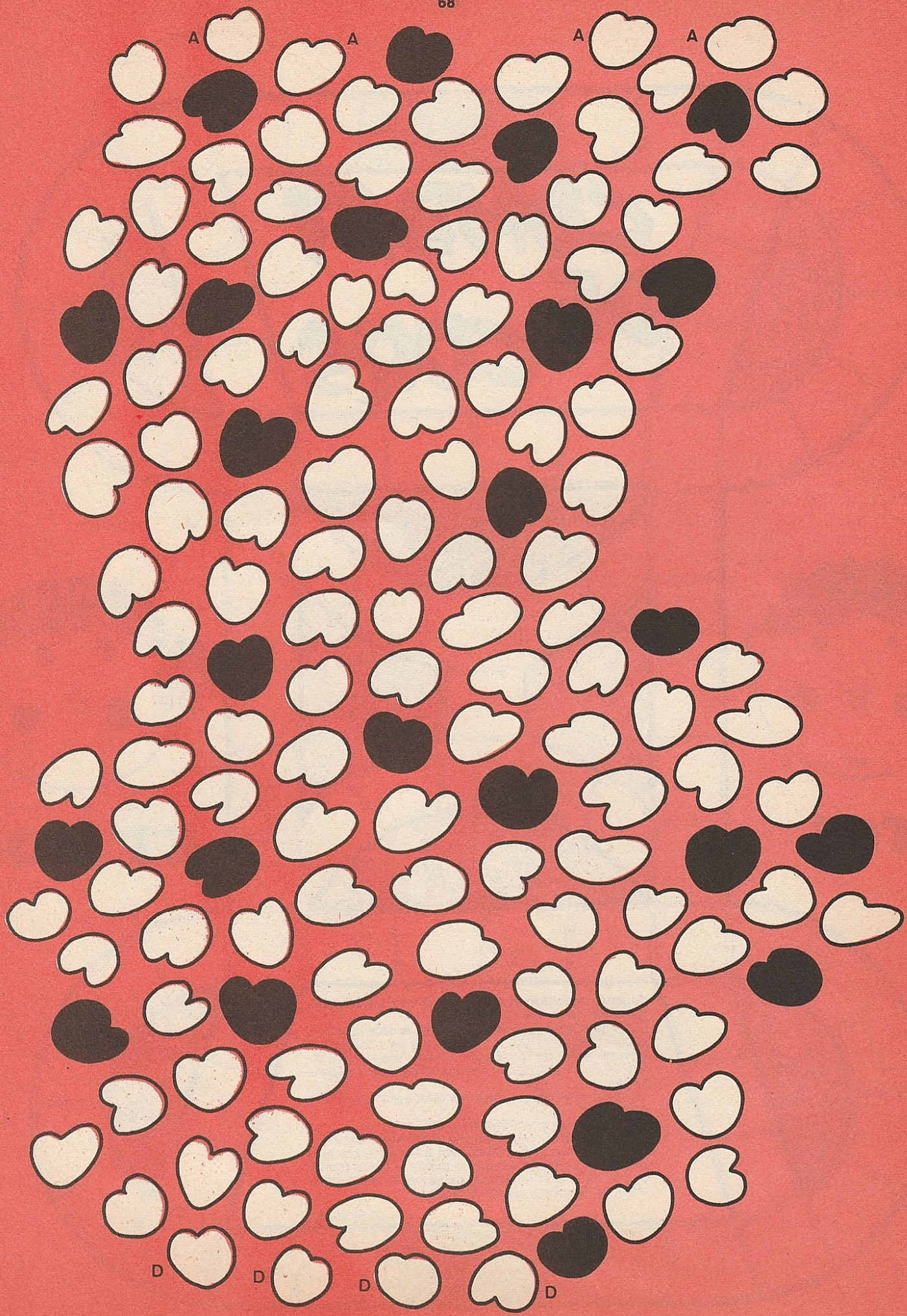
TOI



ET MOI

Jugeote, ambition et chance sont les trois caractéristiques de ce jeu.
Or, il faut en même temps songer à défendre son propre territoire (la case colorée) et chercher à occuper celui de l'adversaire (l'autre case colorée).
Un dé et un pion pour chaque joueur sont nécessaires.
On peut aller dans toutes les directions y compris en arrière.
On peut aussi s'abstenir de jouer.
Le pion est vulnérable. Quand un joueur tire le chiffre qui correspond exactement à l'écart entre son pion et celui de l'adversaire, il gagne la partie (soit 1 point). Si le chiffre permet de se poser sur la case adverse, le joueur gagne 3 points.

J. Monnier


A
A
A
A
D
D
D
D

POUR TOI, MOI, NOUS TOUS

LA MARE AUX GRENOUILLES

Les grenouilles sautent de feuille en feuille. Elles partent du bas de la page sur les feuilles « D » (départ) et doivent atteindre les feuilles « A » (arrivée), mais il y a des feuilles noires et des feuilles colorées.
On peut jouer à 4 (chacun a sa grenouille) ou à 2 (chacun a 2 grenouilles). Un dé, 2 ou 4 crayons de couleurs différentes sont nécessaires. Comme ce jeu est très amusant, si vous voulez y rejouer plusieurs fois, posez sur la page du journal une feuille de papier transparent que vous changerez à chaque partie.

REGLE DU JEU

Chaque joueur à son tour jette le dé. Il avance suivant le nombre de points donnés par le dé de feuille en feuille qui se touchent. Il marque d'une croix les feuilles sur lesquelles il avance. Il ne peut avancer sur une feuille déjà marquée, ni sauter par-dessus une feuille marquée, ni avancer ou sauter par dessus une feuille noire.
Si le joueur tire 5 ou 6 au dé, il a le droit de sauter sur la feuille noire la plus proche (ce qui est un gros avantage).
On peut être à plusieurs sur la même feuille noire.
Lorsqu'une grenouille est bloquée, elle ne peut avancer qu'en se plaçant sur une feuille noire. Le joueur doit, à son tour, essayer de tirer un 5 ou un 6, le plus rapidement possible pour que sa grenouille ne prenne pas trop de retard.
Quand la grenouille atteint les cases proches de l'arrivée, elle ne gagne que si elle fait le nombre exact pour sauter sur la feuille « A ».
La tactique pour chaque joueur est double : faire avancer sa ou ses grenouilles et en même temps boucher le chemin aux grenouilles adverses.
Jouez et prenez garde aux blocages...

G. Ploquin

UNE REUSSITE

LE CASSE-TÊTE

MATERIEL : Un jeu de 32 cartes

REGLE :

Les cartes sont placées en ligne, une à une. Au fur et à mesure, on retire celles qui se présentent dans les conditions énumérées ci-dessous :

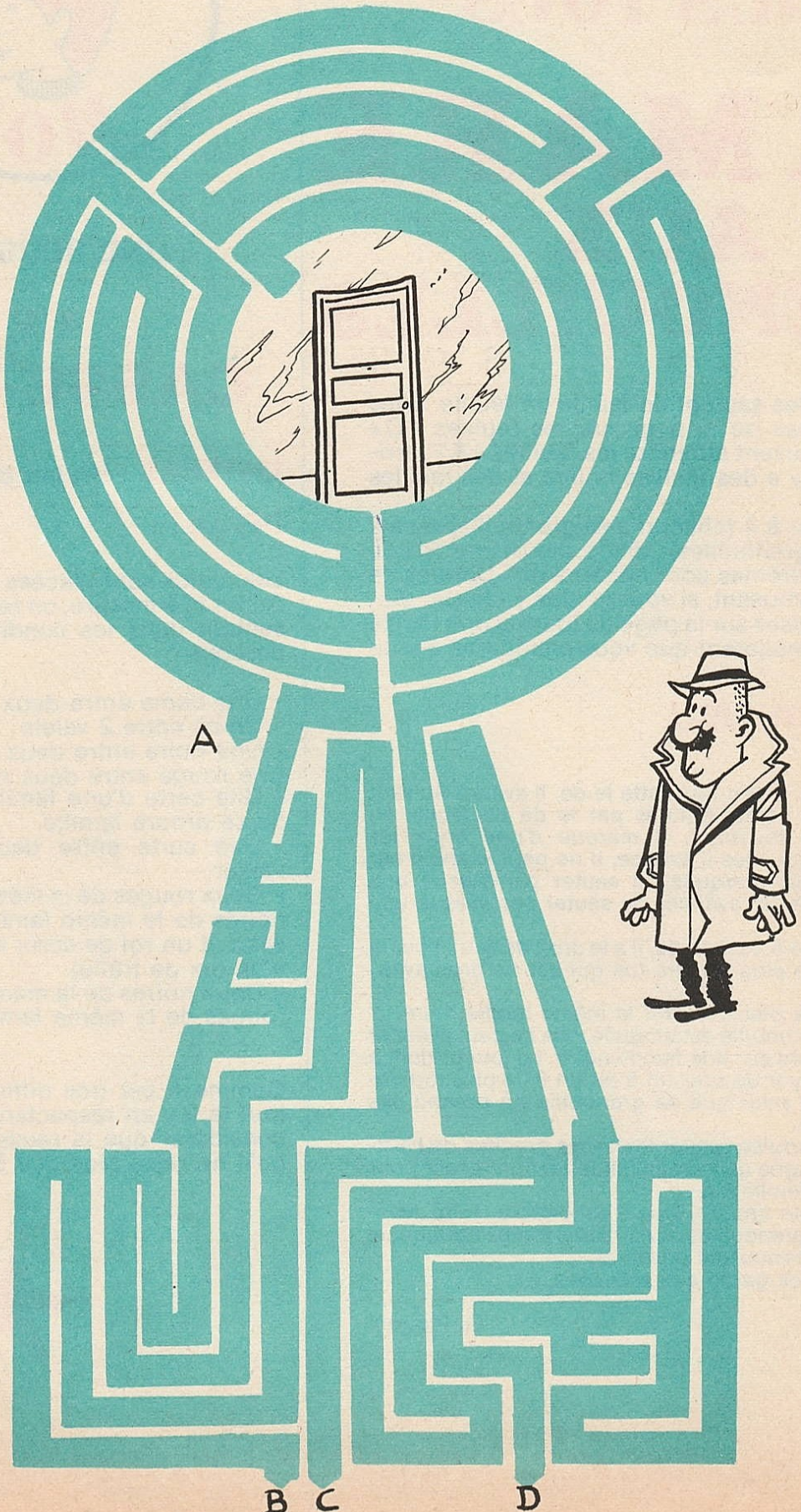
- Une dame entre deux rois
- Un as entre 2 valets
- Une noire entre deux rouge

Une rouge entre deux noires
- Une carte d'une famille entre deux cartes de sa propre famille
- Une carte entre deux cartes de même valeur
- Deux rouges de la même famille entre deux noires de la même famille (par exemple, un valet et un roi de cœur encadrés d'un huit et d'un dix de trèfle)
- Deux noires de la même famille entre deux rouges de la même famille

Comme il est très difficile d'arriver à sortir tout le jeu en respectant ces règles on peut considérer que la réussite est gagnée lorsqu'il ne reste plus que 5 cartes devant soi.

LABYRINTHE

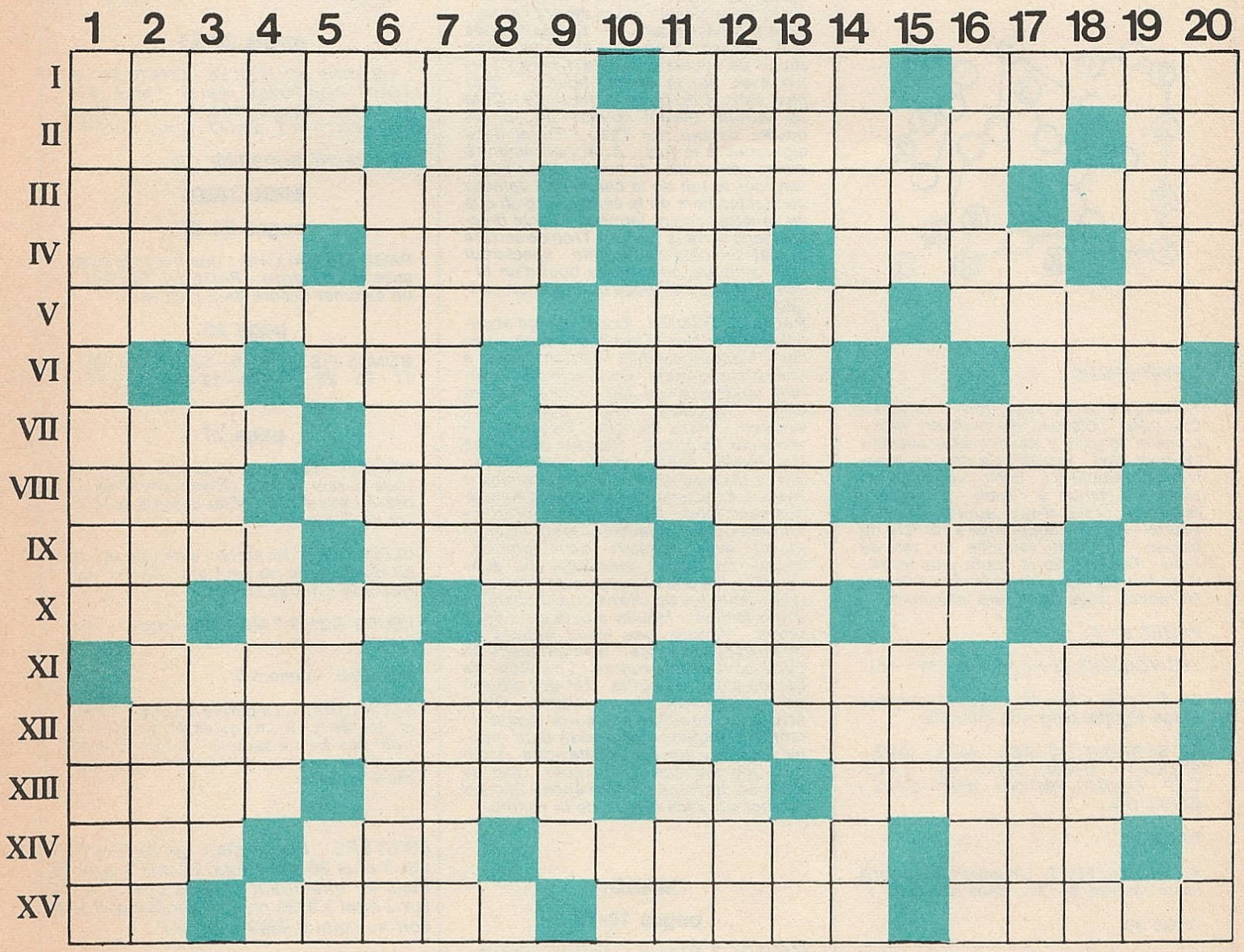
Quel chemin devra prendre le locataire pour parvenir à son nouvel appartement ?



MOTS CROISES GEANTS

HORIZONTALEMENT :

I. Garde-manger des animaux ; on y fait du feu ; ivre - II. Expose pour la vente ; outil de menuisier ; pronom personnel - III. Retirer les vis ; enceinte ; génie nordique - IV. Entourées d'eau ; avant les autres ; article contracté ; Napoléon y triompha ; deux romain - V. Nymphes de la mer ; conjonction ; doublés dans bonbon ; attirent les touristes - VI. Titre d'un livre de Kippling ; fortement assaisonné ; pic des Pyrénées - VII. Oublié ; personnel ; sorte de grands violons - VIII. Supprime ; volcan de Sicile ; non anglais ; auteur de contes fantastiques - IX. Couleur naturelle ; personnes ; pas beau ; phase de la lune - X. Direction ; chef éthiopien ; prénom féminin ; à moi ; époque - XI. Anciennes monnaies ; utilisé pour une liqueur ; aime tout ce qui est en vogue ; touchés - XII. Bat un espèce de tambour ; fondateur du temple de Jérusalem - XIII. Il serre très fort ; prénom féminin ; du verbe avoir ; répéter souvent - XIV. 3 fois ; règle obligatoire ; travaillai dur ; soigne les chevaux de course - XV. Préposition ; oiseaux aquatiques ; utilisais ; sans tête.



VERTICALEMENT :

1. Vêtements ; le bébé le fait - 2. Singe d'Amérique du sud aux membres très longs ; humeurs des muqueuses - 3. Tient un café restaurant ; prénom arabe - 4. Prénom féminin ; vautour d'Amérique - 5. Article ; « J » les sépare ; roi de Juda ; adverbe de lieu - 6. Hostiles aux états du nord dans une guerre de Sécession ; prénom masculin - 7. Important fait historique ; il lui manque une lettre pour être un joueur de football - 8. Détendent l'atmosphère ; au centre des amphithéâtres - 9. Phon. : partie du corps ; sur une enveloppe que l'on porte à domicile ; gouverné par un émir - 10. Phon. : tentative ; gêne le coiffeur ; situé ; petit ruisseau - 11. Celle du rein est assez pratiquée ; rayons - 12. Cavité ; roi Franc ; deux tiers de l'image - 13. Début du retour ; ignorants ; paresseux - 14. Propre au cheval ; dans le désert - 15. Aurochs ; phon. : en quantité suffisante ; allure particulière (chez le chameau notamment) - 16. Pas les tiens ; espionna ; terme d'architecture - 17. Il a bon dos ; surnom du duc de Reichstad ; réduisit en menus morceaux - 18. Boite à images ; supprime les branches inutiles d'un arbre - 19. Evite le surfilage ; on en fait de l'eau de vie - 20. Palmier d'Afrique ; poissons ; brame.

SOLUTIONS

JEUX D'EAU

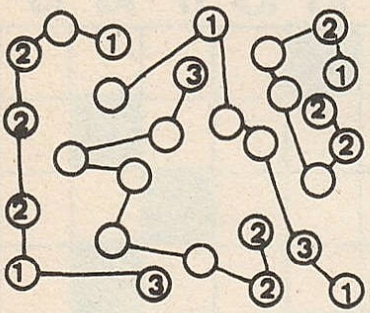
pages 3 à 10

PAGE 3 - Poissons n° 3 et 11

PAGES 4 - 5

L'EAU 10 C - 1ère ligne (U, E, C, U, E, AU) - 2ème ligne (E, A, U, E, C, U, E) - 3ème ligne (C, U, E, A, U, E, C) - 4ème ligne (U, E, C, U, E, C, U) - 5ème ligne (E, A, U, E, A, U, E) - 6ème ligne (C, U, E, C, U, E, C) -7ème ligne (U, E, C, U, E, A, U) - Le mot ECU répété 14 fois

12 kg 5 de POISSON



DIFFERENCES

1. Nuage à droite supprimé - 1 rajouté - Colombe, poisson, écureuil en plus - Ligne d'horizon à gauche plus courte - Main de Noé - son épaule droite - Montagnes rajoutées - 5ème rond de la proue - 1 vague à l'avant - 1 vague à l'arrière - ligne d'eau au-dessus plus courte - Planche supprimée à l'arrière du bateau - Planche rajoutée au ras de l'eau - Planche de la voute plus large - Garniture du mur - Porte-fenêtre à l'avant en moins - tuile de toiture intérieure.

PAGES 6 - 7

LES VOILIERS (2 + 6 + 7 + 9 + 11 + 15)

LA BOUEE - Sur la plage, le drapeau rouge signifie baignade interdite.

LE SERPENT DE MER - MER - RAIE - EXOCET - THON - NEF - FIL - LAC - CAP - POINT - TRITON - NOE - EGEE - ESPADON.

PAGE 8

AU GRE DU VENT - Un coup d'épée dans l'eau - mettre de l'eau dans son vin.

PAGE 10

EAU COLOREE - Robinets ORANGE (3 et 9) MAUVE (5 et 8) VERT (4 et 6)

LUNDI

pages 12-13

COMBIEN ? : 27

SALADE DE FRUITS : Horizontalement (g. à dr.) - POIRE - FRAISE - PRUNE - MELON - NOISETTE - (dr. à g.) - MANGUE - CITRON - PECHE - FIGUE - ANANAS - Verticalement (h. en bas) - QUETSCHE - RAISIN - ORANGE - POMME - CERISE - ABRICOT - (bas en h.) NOIX - MANDARINE - MURE - BANANE - DATTE.

CHARADES : 1. PIQUET (Pie-quai) - 2. TAPIS DE SOL (Tas-pie-deux-sol) - 3. SAC A DOS (Sac-a-dos) - 4. CARAVANE (K-rat-va-nœud) - 5. SAC DE COUCHAGE (Sac-deux-cou-chat-jeu) - 6. LIT DE CAMP (Lit-de-camp).

pages 14-15

50 ANOMALIES :
PAGE DE GAUCHE : Faute d'orthographe à « douches » - Montre bracelet autour de l'arbre - Chien à cinq pattes - Un fil de la cloture passe devant l'arbre - Canne à pêche sans fil - Epuisette sans filet - Poisson-Scie dans cascade - Périscope de sous-marin dans rivière - Tortue avec queue en tire-bouton - Gros pied sortant de toute petite tente - Chat se sauvant devant souris - Joueur de boules debout sur l'eau - Fume deux cigarettes à la fois - A un pansement à même son maillot de corps - Fleur poussant sur le toit de la caravane - Jambes pendantes hors de la caravane, bien que les fenêtres soient fermées - Tente dressée dans lit de la rivière - Trou de serrure et clef sur côté de la tente - spectateur avec ampoule allumée au bout d'un fil - Jambe longue et jambe courte à son pantalon.
PAGE DE DROITE : Corde à linge aboutissant nulle part - Chaussette séchant en l'air - Manque une aile à l'avion - Tente à cheval sur clôture - Casserole sans soutien au-dessus du feu - Chien fumant pipe - Cafetière avec deux becs verseurs - Balai double - Fait-tout traversé par parapluie - Rideaux de la tente dépareillés - Femme assise dans le vide - Elle a un pied enchaîné - Un homme à l'envers dans la tente - Bateau pneumatique sans fond - Gaulois sort d'un trou - Enorme brosse à dents sur le sol - Gamin jouant avec raquette sans cordes - Joueur de boules avec cigarette dans l'oreille - Il a une chaussure de femme au pied - Antenne de télévision sur chapeau d'une femme - Moulin à café avec deux tiroirs - Voiture avec deux orifices de remplissage essence - Scie circulaire en guise de roue à la voiture - La voiture n'a pas de capot de coffre - Un des piquets de tente terminé par un robinet - Clé à écrous en équilibre sur autre piquet de tente - Campeur embarrassé pour monter sa tente a une chaussette noire - Manque une manche à son polo - Sac de tente est traversé par une épée - Second robinet sur l'aile arrière de la voiture.

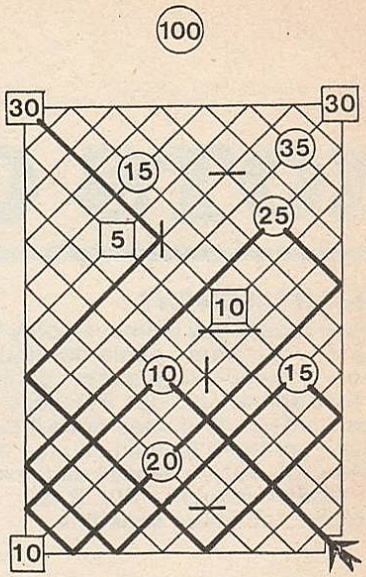
MARDI

pages 18-19

MANEGE A STAND : Manège - Egérie - Rieuse - User - Serpent - Entonner - Néroli - Olifant - Anticiper - Périmètre - Trésor - Sorbet - Bétiser - Serres - Resta - Stand.

ENVERS - ENDROIT : Cravate à 2 raies - Dans la feuille la plus petite, il manque un trait - Bouton de la manche gauche - Pan gauche du nœud plus long - Pot de fleur en biais - Côté gauche du veston plus large.

FLIPPER A 100 POINTS



pages 20-21

LA BONNE BOUTEILLE - CHATEAU LA TOUR (Dans l'ordre : 4 et C ; 1 et H ; 6 et A ; 11 et T ; 13 et E ; 10 et A ; 3 et U ; 12 et L ; 9 et A ; 8 et T ; 2 et O ; 5 et U ; 7 et R.

LE COFFRE SURPRISE - 77

MERCREDI

pages 24-25

PAGE DE GAUCHE : une marmite avec anse et couvercle - PAGE DE DROITE : un calumet décoré de 2 plumes.

page 26

BONNE PISTE : 6 - 9 - 14 - 17 - 13 - 20 - 11 - 25 - 28 - 32 - 35 - 19 - 38 - 43 - 41.

page 27

REBUS : N'en avez-vous pas assez de vous casser la tête (N'an-navet-v'houx-pas-A-cède-deux V'ou-casse-é-la-tête-sur ce D saint).

PLEIN TUBE : En partant d'une extrémité ou d'une autre on peut lire : ESOPE SE REPOSE ET RESTE ICI.

LEURS NOMS ? Mathilde - Bruno - Stanislas.

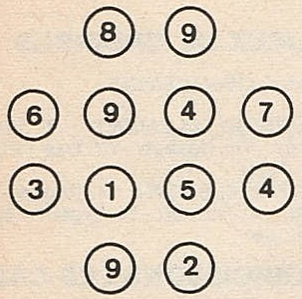
VOLUME : numéro 5.

4 ERREURS : 1. La portée n'a que 4 lignes au lieu de 5 - 2. Le liquide de la bouteille n'est pas à l'horizontale - 3. Le cadre ne pend pas au clou - 4. La tête du marteau est à l'envers.

MYSTERE : En gardant les fractions 10 sur 3 plus 20 sur 3 égal 30 sur 3 égal 10. Mais en effectuant chaque opération 10 sur 3 égal 3,3333 plus 20 sur 3 égal 6,6666 soit au total 9,9999 à l'infini.

DEVINETTES : 1. Un trou dans un bas - 2. Quand elle est déjà pleine - 3. Ces mêmes 3 chiens suffiront - 4. Néanmoins (Nez en moins) - 5. L'ami Graine (la migraine).

LE NUMERO GAGNANT :



LES CHAMELIERS : Puisque les caravanes se croisent, elles sont au même point, donc à la même distance de Ouargla.

page 32

MISSION ACCOMPLIE

pages 34-35

1. IZONTALEMENT : I. Filet - II. Anis ; te - III. Opère - IV. Anne - V. Io ; race - VI. Sirènes - VII. Eres ; St.
VERTICALEMENT : 1. Falaise - 2. In ; noir - 3. Lion ; ré - 4. Espères - 5. An - 6. Traces - 7. Bée ; est.

2. HORIZONTALEMENT : I. Ton ; mite - II. Original - III. Méduse - IV. Ire ; as - IV. Ces ; Sion - V. If - VI. Tubage - VII. Es ; casse.
VERTICALEMENT : 1. Tonicité - 2. Or ; refus - 3. Nîmes - 4. Gé ; bac - 5. Midas ; ga - 6. Inusités - 7. Tas - 8. Eléonore.

3. HORIZONTALEMENT : I. Poulain - II. La ; ivre - III. Astre - IV. Tire ; IE - V. As ; Sir - VI. Las - VII. Everest.
VERTICALEMENT : 1. Platane - 2. Oasis - 3. T R ; dé - 4. Lires - 5. Avé ; île - 6. Ir ; iras - 7. Névé ; St.

4. HORIZONTALEMENT : I. Banquette - II. Lieuse ; et - III. Atres ; pré - IV. Frelons - V. CR ; are - VI. Hello - VII. Isolateur - VIII. Etre ; ne - IX. Sessions.
VERTICALEMENT : 1. Blanchies - 2. Ait ; reste - 3. Nerf ; lors - 4. Querelles - 5. Ussé ; O A - 6. E E ; la ; tso (Ost) - 7. Porte - 8. Terne ; uns - 9. Etés ; ure.

5. HORIZONTALEMENT : I. Portiers - II. Aloès ; il - III. Silésie - IV. Vé ; Urus - V. Pesa ; irT (tri) - VI. Ut ; nasse - VII. Attele - VIII. Sensés.
VERTICALEMENT : 1. Pas ; puas - 2. Olivette - 3. Rôles ; T N - 4. Tee ; ânes - 5. Issu ; ale - 6. Irisés - 7. Rieurs - 8. SL ; stèle.

6. HORIZONTALEMENT : I. Amusement - II. Lazare ; or - III. Ile ; ortie - IV. Cases ; Ars - V. A B ; pièces - VI. Nation ; se - VII. Tri ; née - VIII. EE ; Isère - IX. Sis ; été.
VERTICALEMENT : 1. Alicante - 2. Malabares - 3. Uzès ; ti - 4. Sa ; épi ; Is - 5. Erosions - 6. Mer ; Enée - 7. Tac ; ère - 8. Noires ; et - 9. Tresses.

7. HORIZONTALEMENT : I. Chanteur - II. Lin ; Eire - III. Oesel ; nu - IV. Are ; lien - V. Sous - VI. Ut ; irais - VII. Eu ; sert - VIII. Sève ; dés.
VERTICALEMENT : 1. Cloaques 2. Hier ; tue - 3. Anses - 4. Oise - 5. Tellure - 6. El ; isard - 7. Urne ; Ite - 8. Réunis.

8. HORIZONTALEMENT : I. Acrobate - II. Causeurs - III. Très ; ras - IV. Enseveli - V. Se ; Ii ; AE - VI. Emet ; lu - VII. Is ; Dax - VIII. Usée.
VERTICALEMENT : 1. Actes ; ir - 2. Carnées - 3. Rues - 4. Osselets - 5. Bé ; vit - 6. Aure ; dé - 7. Tralala - 8. Essieux.

JEUDI

pages 36-37

DEVINETTES : 1. 7 Août (sait tout) - 2. Le mur du son - 3. Le café liégeois - 4. La palourde - 5. 25 (car le berger a des jambes et les aigles des serres) - 6. l'écho - 7. La lettre A - 8. L'escargot - 9. Le pied marin - 10. La lettre N.

HISTOIRE POUR RIRE - Dans un pré deux vers luisants parlent : - « Ma vue baisse » - « Ah ! » - « Oui, hier soir j'ai fait dix minutes la cour à un mégot de cigare ».

pages 38-39

4 FLEURS : en descendant : Colonne n° 3 (6ème fleur) - Colonne n° 5 (3ème fleur) - Colonne n° 6 (2ème fleur) - Colonne n° 7 (5ème fleur).

VENDREDI

pages 50-51

POSSIBLE OU IMPOSSIBLE : 1. Impossible (la course Milan-San Remo ouvre traditionnellement la saison cycliste le jour de la Saint Joseph le 19 Mars) - 2. Impossible (la course Paris-Bruxelles n'est plus disputée depuis 1966) - 3. Impossible (c'est en 1959 que L. Bobet a couru son dernier Tour de France. Il a effectivement abandonné en cours d'épreuve, le 14 juillet de cette même année) - 4. Impossible (en 1972, Merckx remportait effectivement son 4e Tour de France mais l'arrivée n'avait pas lieu à l'ancien Parc des Princes, celui-ci étant démoli).

IMAGE DE MARQUE : 1 et B (chasser la canette) - 7 et C (fumer la pipe) - 6 et A (escalader une taupinière) - 8 et D (passer par la fenêtre) - 2 et E (sucer la roue) - 4 et F (aller aux pâquerettes) - 3 et G (faire le trou) - 5 et H (faire l'éventail).

A QUI LE TOUR ? : Anquetil : F (4 fois), I (2 fois), E (1 fois) - Coppi : F (2 fois), I (4 fois) - Gaul : F, I (2 fois) - Gimondi : F, I (2 fois), E. - Koblet : F, I - Bahamontès : F - L. Bobet : F (3 fois) - Robic : F - Ocana : F, E - J. Bobet : ...

pages 52-53

QUEL CLASSEMENT ? : Ils sont ex-aequo ! Il n'est pas besoin de faire le calcul, car on voit rapidement que chacun a été 4 fois 1er, 4 fois 2ème et 4 fois 3ème.

A PROPOS DE TOUR : Tour de France - Tour de passe-passe - Tour de cou - Tour de clef - Tour de jardin - Tour d'ivoire - Tour de force - Tour de cadran - Tour de manège.

SAMEDI

pages 56 - 57

1. La plus longue est le n° 7
2. Aucun ne peut cacher le soleil
3. Nuage - Orage - Ondée - Grêle - Tornade - Giboulée - Tempête - Mousson - Grain - Averse - Crachin.
4. Dictons : Lune cerclée, pluie assurée - La carpe saute, de l'eau sans faute.

pages 58-59

5. Arc-en-ciel vers la nuit, plue et vent vers minuit.

6. HORIZONTALEMENT : Conserve - Chat - Avion - Poids ; pied - Te - Parapluie - Veau - Bonnet - Boule - Bêche - Sac - Couronne - VERTICALEMENT : Champignon - Collier - Banane ; cône - Valise - Tube - Chapeau - Paquet ; hache - Dé.

7. LAMA - AUFRAY - AZNAVOUR - BECAUD - DALIDA - DISTEL - FRANCOIS - RINGO - CLARK - GAINSBOURG - FERNANDEL - CHAMFORT - VARTAN - DANI - ROUSSOS - STIVELL - et BRASSENS.

page 61

6 PROVERBES : 1. Après la pluie, le beau temps - 2. Œil pour œil, dent pour dent - 3. Il faut battre le fer tant qu'il est chaud - 4. Rira bien qui rira le dernier - 5. Qui langue a, à Rome va - 6. Les petits ruisseaux font les grandes rivières.

page 70

LABYRINTHE : C

page 71

MOTS CROISES GEANTS

HORIZONTALEMENT : I. Rateliers ; âtre ; soule - II. Etale ; vilebrequin ; il - III. Dévisser ; clôture ; Ase - IV. Iles ; unes - au ; léna ; II - V. Néreides ; et ; B N ; sites - VI. Kim ; épice ; Ger - VII. Omis ; se ; violoncelles - VIII. Tue ; Etna ; not - Poë - IX. Ecru ; êtres ; vilain ; PL - X. S.O. ; ras ; Emilie ; ma ; ère - XI. Sous ; anis ; snob ; émus - XII. Timbalier ; Salomon - XIII. Etau ; Elsa ; ai ; seriner - XIV. Ter ; loi ; trimai ; lad - XV. Es ; canes ; usais ; étêté.

VERTICALEMENT : 1. Redingotes ; tête - 2. Atèle ; mucosités - 3. Tavernier ; Omar - 4. Elise ; urubu - 5. Les ; I K ; Asa - la - 6. Sudistes ; Léon - 7. Evénement ; ailie - 8. Rires ; arênes - 9. S L ; E.V. ; émirat - 10. E C ; épi ; sis ; ru - 11. Ablation ; rais - 12. Trou ; Clovis ; ima - 13. Ret ; béotiens ; ai - 14. Equin ; oasis - 15. Ure ; A C ; amble - 16. Siens ; épia ; orle - 17. On ; aiglon ; émiat - 18. Télé ; émonde - 19. Lisière ; prune - 20. Eleis ; soles ; ree.

SOLUTION DU JEU-CONCOURS LES GANAMMERAS

paru dans le N° 8 de JOKER

1. Poires et proies - 2. Chien et niche - 3. Atre et raté - 4. Rond et nord - 5. Mare et rame - 6. Poules et souple - 7. Aigle et agile - 8. Poutre et troupe - 9. Fou et ouf - 10. Vélo et volé - 11. Route et outre - 12. Café et face - 13. Lion et loin - 14. Gare et rage - 15. Grêle et règle - 16. Image et magie.

DANS MON PROCHAIN NUMERO...

DES JEUX SUR LE CIRQUE

LES AVENTURES DE DEUX AGENTS SECRETS

LES DEMELES DE JEAN DEMEL ET DE BOBINE...

DES TOURS DE MAGIE

UN CONCOURS

et bien sûr des mots croisés, des histoires drôles, des énigmes policières, des labyrinthes, des devinettes etc...

SOLUTIONS

LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID

LE DEFI D'arnot : 1) le tampon de la poste sur l'enveloppe indique le lieu de l'envoi et l'heure de la levée du courrier. 2) Arnot désigne une table Louis XIII typique comme étant une table Louis XV Jamais un antiquaire ne peut faire une erreur de style aussi grossière.

DETOURNEMENT : Bien que la règle exige des costumes identiques pour les jumeaux, un détail diffère qui n'échappe pas à ID : le pirate a une cravate à rayures obliques descendant de gauche à droite, alors que la cravate de son frère porte des rayures orientées en sens inverse.

VISION NORMALE : 1) Correr a une « vision normale » ; l'homme ayant retiré ses lunettes, aperçoit une infime poussière sur son veston. Ses lunettes ont donc des verres fictifs et elles ne corrigent pas la vision de l'homme, qui est normale.
2) Correr est « atteint de surdité » ; l'homme, ayant retiré ses lunettes, n'a aucun réflexe au son d'une pièce qui tombe à ses pieds. Il ne l'a pas entendue, et son audition redevient normale quand il remet ses lunettes. Celles-ci sont donc des lunettes auditives pour sourd.

DU MAROC AUX USA : 1) On observe que « CASA BLANCA » est écrit en deux mots. Il ne s'agit donc pas de la ville marocaine de Casablanca, mais du siège du Président des U.S.A. à Washington : la MAISON BLANCHE qui, en espagnol, se dit CASA BLANCA.
2) On sait qu'il fait très chaud dans le musée. Parmi les personnages de cire, le seul dont le front est baigné de sueur est forcément un être vivant.

2 JEUX DE CRUCIBUS

SANS DEFINITIONS

HORIZONTALEMENT : I. Voiture - II. Virée - III. Garage - IV. Use ; Elc - V. En - VI. Flute
VERTICALEMENT : 1. Vague - 2. As - 3. Ivre - 4. Tia ; eu - 5. Urgent - 6. Réel - 7. EE ; ce

NOIRCISSONS LES CASES

Horizontalement : 1. César - 2. Alène - 3. Luis ; fi - 4. Duo - 5. Peurs - 6. Na ; rues - 7. Elie ; eu - Verticalement : 1. Cale ; né - 2. Elu ; pal - 3. Seine - 4. Ans ; ure - 5. Ré ; dru - 6. Fusée - 7. Brio ; su

JEAN DEMEL

En suivant Bobine dans les images 2 - 4 - 6 - 8 - 10 - 12 on arrive à la chambre où, sur la table se trouve le catalogue dans lequel ont été découpées les lettres. C'est la chambre du valet ; son gilet est accroché au porte-manteau. C'est lui qui est le coupable.

FINE FLEUR

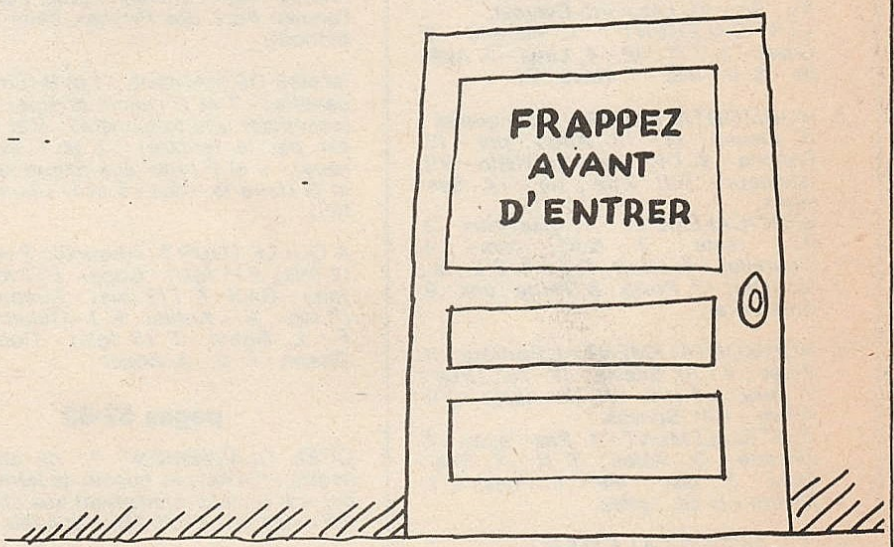
page 42 : Fine Fleur, Michel, Héloise - Jean Claude, Magali, Nicole, Lucas - Cyril, Lise, Annette - Luc, François
page 43 : Chiffon - Moumousse - Solex - Mimine - Nana - Mamoun

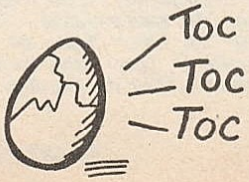
LE COLOFORME

Colonne I : (1 = 5 A) - (2 = 5 C) - (3 = 5 E) - (4 = 6 B) - (5 = 6 D) - (6 = 6 F)

Colonne II : (3 = 4 B) - (4 = 4 D) - (5 = 4 F) - (6 = 3 E) - (7 = 2 B) - (8= 2 F)

Colonne III : (1 = 1 C) - (2 = 1 A) - (3 =1 E) - (6 = 3 C) - (7 = 3 A) - (8 = 2 D)





Claude Verrier

jok LOISIRS

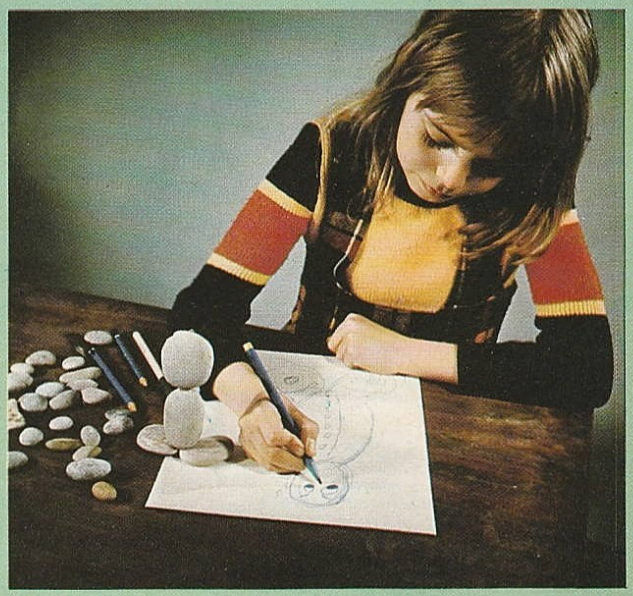
COLLECTIONS		
Pierres	oui, des galets	oui, des cailloux
Algues	oui, évidemment	des plantes aquatiques
Coquillages	oui, beaucoup	genre mini-escargots,
Sables	en faisant plusieurs plages	beaucoup de variétés
Epaves	oui	pourquoi pas ?
Plumes	à profusion	sans difficultés
Plantes	celles des sables	moins typiques, mais possible
Phares	oui	à la place, des ponts
Insectes	assez rares	innombrables
Outils de pêche	astucieux	bof !

CAILLOUX ? Bijoux, joujoux, très choux !

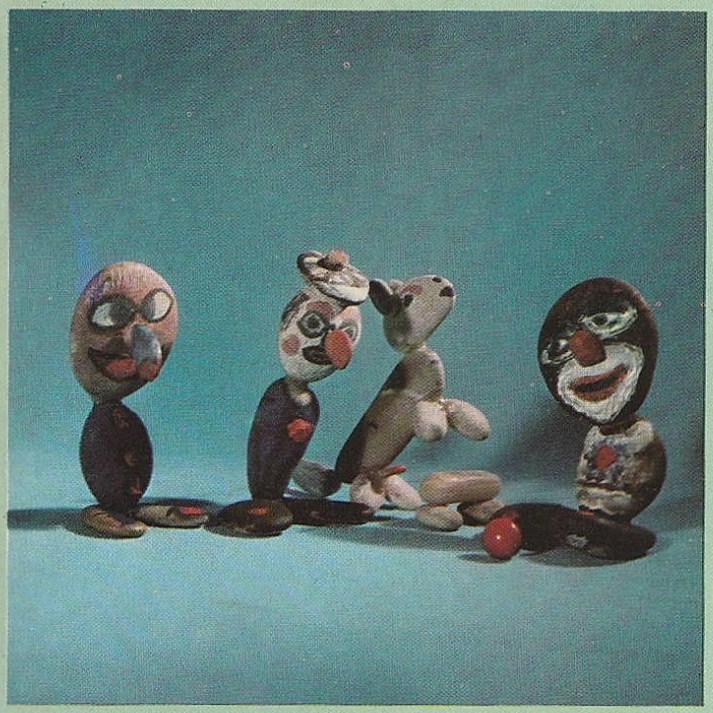
Soyez artiste à peu de frais en vous lançant dans la statue-galet !

Pour la matière de base, il n'y a qu'à se baisser : toutes les plages roulent des galets aux teintes variées et dans les chemins creux de campagne, vous trouverez les cailloux lisses dont les formes étranges stimuleront votre imagination...

1 Bon. La récolte est faite ; dans une grande bassine, lavez-la en brossant énergiquement. Vous ne risquez pas de l'user. Galets et cailloux en ont vu d'autres !



2 Vous voici maintenant au pied du mur... ou plutôt du caillou ! Vous pouvez vous lancer dans l'aventure en assemblant, collant... et recommençant au gré de vos tatonnements, mais le mieux est sans doute de dessiner une rapide esquisse en tenant compte des formes dont vous disposez...



3 L'idée existe maintenant dans votre tête et sur le papier. Il suffit de la réaliser, en collant, en peignant. Pour la colle, un bon nombre de colles « tous usages » feront l'affaire. Prenez-en une qui sèche vite car vous devrez tenir l'objet et c'est périlleux au-delà de quelques minutes.

4 Pour la peinture, vous pourrez utiliser de la laque ou de la peinture à huile. La peinture proposée pour les murs ou la clôture du jardin convient parfaitement... Pensez aussi qu'il est possible de prévoir une première couche uniforme, avant le collage, sur laquelle il suffira de dessiner le visage, des boutons, un accessoire, après le collage.

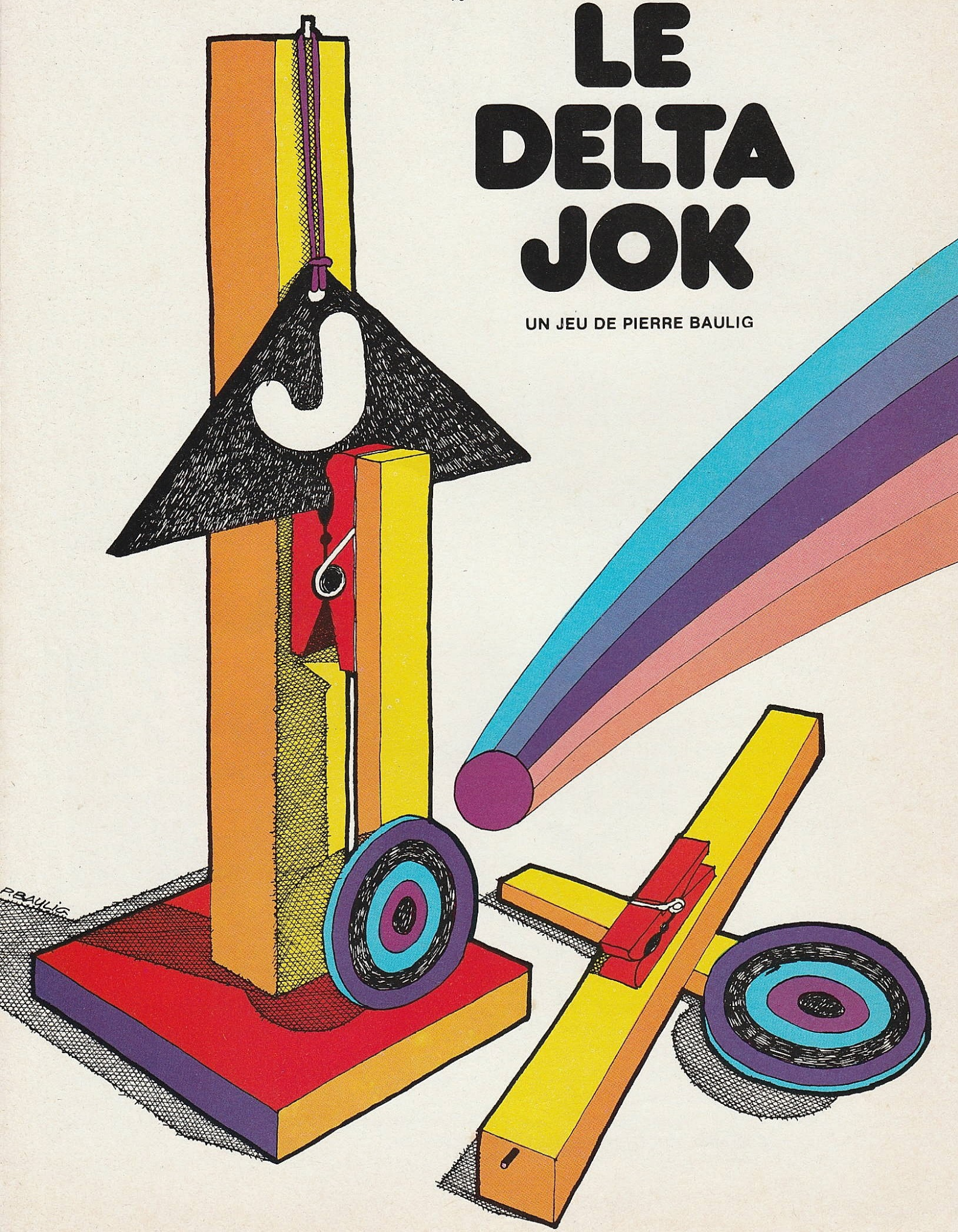
L'œuvre d'art réalisée, il ne vous reste plus qu'à lui offrir le socle de la gloire : une latte de bois sur laquelle vous la poserez, un carton épais que vous découperez à ses mesures...

Et voilà ! Votre petit musée personnel est prêt. Fait de mille figures tristes ou gaies, d'animaux fantastiques, de compositions que certains diront abstraites, mais qui vous feront rêver d'espaces, de mer, d'aventures...
Sans oublier, « bijoux, joujoux, très choux », les objets que, selon les mêmes principes, vous pourrez réaliser pour des tout-petits, comme de pittoresques trains en galets, ou pour vous, en sertissant des cailloux particulièrement beaux dans des filets de nylon pour en faire de somptueux colliers...

AREPI

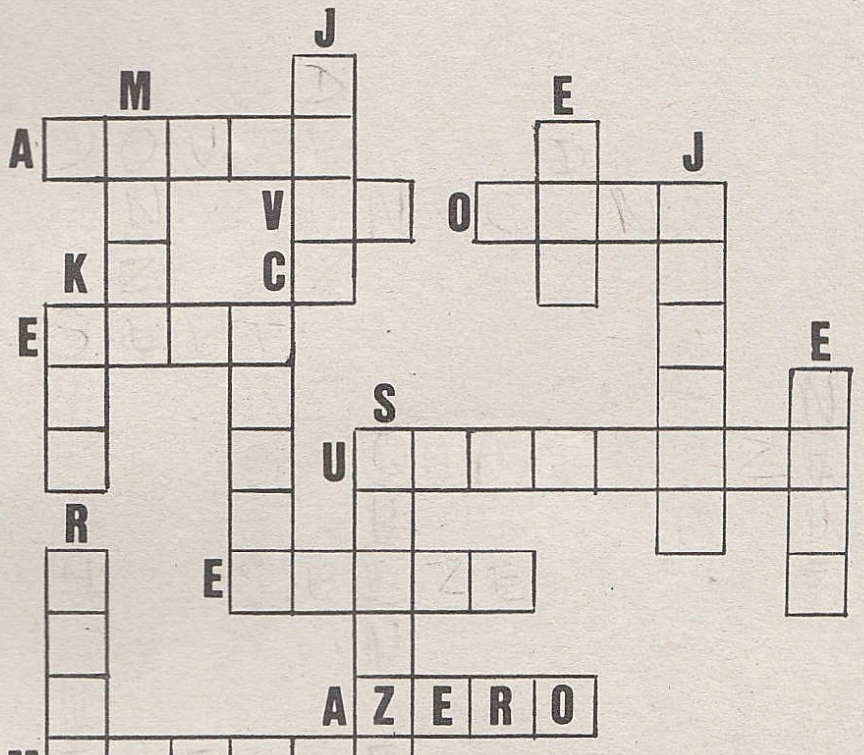
LE DELTA JOK

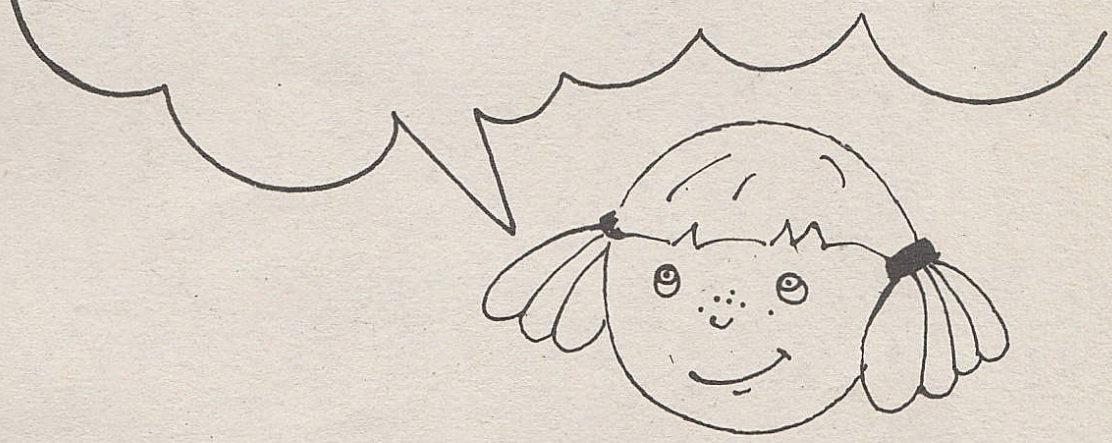
UN JEU DE PIERRE BAULIG



QUE DIT MARTINE ?

Ce que dit Martine, vous le découvrirez dans cette grille. Pour cela :
1) Placez dans la grille ci-dessous tous les chiffres de UN à SEIZE (Pour vous aider, le ZERO a été placé au bon endroit)
2) Puis, écrivez dans l'ordre numérique toutes les lettres qui se trouvent dans les cercles. Commencez par la lettre A (lettre qui va avec le ZERO), puis vous notez la lettre du chiffre UN, etc... Et vous saurez ce que dit Martine





SOLUTION. - Avec Joker je m'amuse

Horizontalement : Douze - Un - Cinq - Sept - Quatorze - Seize - Zéro - Treize
Verticalement : Six - Huit - Onze - Trois - Neuf - Quinze - Dix - Quatre - Deux.

SOLUTION DE LA PAGE 84. - A droite, vague vert-foncé - à droite, vague rouge - à droite, 2 vagues violettes - à droite, vague rouge - à droite, vague vert-foncé - en haut, vague rouge - à gauche, 3 vagues jaunes - en haut, vague rouge - à gauche, 2 vagues bleues - en haut, vague rouge - à gauche, 2 vagues vert-clair - en haut, vague rouge - en haut vague vert-foncé.

JOKER

ADRESSE :
31, rue de Fleurus
75260 PARIS CEDEX 06
TÉLÉPHONE :
548.49.95 et 548.46.02
C.C.P. Fleurus 1223-59 PARIS

ABONNEMENTS
Les abonnements partent du 1er de chaque mois.

FRANCE et EX-COMMUNAUTÉ
1 an : 66 F

SUISSE
1 an : 48 FS

BELGIQUE
1 an : 600 FB

CANADA
1 an : 15 $

OU S'ABONNER ?
FRANCE et EX-COMMUNAUTÉS
FLEURUS, 31, rue de Fleurus
75260 PARIS CEDEX 06
C.C.P. Fleurus 1223-59 Paris.

SUISSE
Tél. 026-2-36-03
FLEURUS - PRESSE
Avenue de la Gare 50
Case Postale 25 - 1920 MARTIGNY
C.C.P. Fleurus-Presse 195705 SION

BELGIQUE
DIPRECA
17, rue de l'Hopital, 6060 GILLY
C.C.P. DIPRECA 1061101

CANADA
André PERRAULT
1700, rue des Cascades,
St HYACINTHE J 2 S 3 J 1
QUÉBEC J2 S3J1

AUTRES PAYS :
FLEURUS - PRESSE INTERNATIONAL
31, rue de Fleurus
75260 PARIS CEDEX 06
C.C.P. Fleurus 1223-59 Paris.

Directeur de la publication :
Michel NORMAND
Comité de Direction :
Pierre JOLLY - Louis GABEN - David JULIEN - Guy DUPUY - Janine COLS.
Rédacteur en Chef :
Marie-Madeleine DUBREUIL
Mise en pages :
Odile GANGLOFF
Fabrication :
J.P. GÉREAU
Publicité : Publicat S.A.R.L.
17, boulevard Poissonnière
75002 PARIS
Téléphone : 231.32.84
C.P.B. MARGERIE

Déposé au Ministère de la Justice à la date de mise en vente. Loi n° 49-956 du 16.7.49 sur les publications destinées à la jeunesse.
Imprimé en Italie par Intergrafica Cologno Monzese (Milano).

Changement d'adresse : Joindre la dernière bande adresse et 1,60 F en timbres poste français ou coupon réponse.

Diffusion NMPP
U.N.I.D.E.
9, Rue d'Alexandrie
75002 PARIS
Tél. 508.01.90 Poste 05

DE VAGUE EN VAGUE

Ce poisson rouge se deplace d'une façon particulière. Il nage toujours dans la même couleur d'eau jusqu'à ce qu'il atteigne une vague rouge. Là, il choisit une autre couleur et de nouveau s'y tient jusqu'à la prochaine vague rouge. Il ne peut sauter par-dessus une vague. Sauriez-vous trouver le trajet qu'il doit emprunter pour atteindre la surface ? (Solution p. 83)

Imprimé en Italie - Intergrafica Milan - Directeur de la publication Michel NORMAND - Commission Paritaire n° 56 823